

Belgien bfr 159- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 B 41045
PC ACTION
nur 7,50 DM
07/96 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
COMMAND & CONQUER
Alarmstufe Rot
Alle News von der E3 über den zweiten Strategie-Knüller von WESTWOOD
9seitiger Testbericht
VIRTUA FIGHTER PC
4 394104 507500 07


Ich hab' zwar keine Freunde. Aber die schwören auf White Label.
PC CD-ROM
DEUTSCHE VERSIONEN!
Jetzt auf White Label:
Star Trek Judgment Rites und Nascar Racing für magere 29,95*
Kyrandia 3 und Creature Shock für noch magerere 24,95*
* Unverbindliche Preisempfehlung.
HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
THE WHITE LABEL
INTERACTIVE entertainment
© 1994 Argonaut Software. ® & © 1993 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK and U.S.S. Enterprise are Trademarks of Paramount Pictures. © 1993 Interplay Productions Ltd. © 1994 Papyrus Design Group, Inc. All rights reserved. NASCAR Racing is officially licensed by NASCAR ©. Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Kyrandia™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1994. ℗ 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises, Ltd.

AUFTAKT...

Mitte Mai war es wieder soweit, auf der weltgrößten **Computer- und Videospielemesse**, der E3 in Los Angeles, gaben sich **Produzenten, Vertriebe** und **Presse** die Klinke in die Hand. Tatsächlich gab es so viel neues Material, daß es unseren um 16 Seiten erweiterten Heftumfang beinahe gesprengt hätte. Kurzerhand entschlossen wir uns für eine **zweite Cover-CD**, die dann auch ohne Probleme komplett gefüllt wurde. Auf Videoclips läßt sich das emsige Messetreiben eben viel besser darstellen als durch blanken Text.

Verbesserungen am Konzept

Trotz aller Zeitnot, Christian Bigge ist nun in festen Händen, Christian Müller und Alexander Geltenpoth waren auf der E3, verwirklichten wir unseren Vorsatz, das Heft weiter zu verbessern. Neue und dauerhafte Bestandteile von PC Action sind das **Thema des Monats** und der **Test des Monats**. Bei ersterem handelt es sich um eine **ausladende Vorschau** über ein potentielles Spitzenprodukt von morgen. Der **Test des Monats** wird immer dem **herausragendsten Spiel einer Ausgabe** gewidmet, das wir bis in die letzte Nuance unter die Lupe nehmen werden. Eine **ausführliche Besprechung** mit allen positiven und negativen Aspekten sowie die Einstufung in den Markt anhand vergleichbarer Produkte zeichnen diesen Test aus. Um Ihren Wünschen gerecht zu werden, haben wir eine weitere Veränderung vorgenommen: Vor den **News** informiert Sie künftig unser **Genre-Spezialist** über Fakten und Gerüchte, so daß wir Ihnen lückenlos die Neuigkeiten zu einem bestimmten Produkt, bis hin zu dessen Veröffentlichung, anbieten können. Mit diesen Erweiterungen stellen wir Ihnen noch mehr Übersichtlichkeit, eine leichtere Handhabe der Informationen sowie inhaltlich breiter recherchierte Neuigkeiten zur Verfügung.

Stürmische Zeiten

Im Messestrudel der E3 ist wohl das eine oder andere Produkt auf Tauchstation gegangen. Kaum war Los Angeles Geschichte, wurden wir bei einigen eigentlich schon hoch und heilig versprochenen, Titeln vertröstet. Programmierer haben es da besser als wir, unser Magazin muß immer pünktlich fertig werden, wenn sich da ein Fehler einschleicht, läßt sich das im nachhinein nicht mehr korrigieren. So will **Blizzard** seinem **Diablo** noch den letzten Schliff verpassen, was sich voraussichtlich bis Juli hinziehen wird. Gleiches gilt für **Normality** von **Gremlin**, **Ascons Elisabeth** und **Der Planer 2** von Greenwood. Alles Produkte, die wir schon vor Wochen in Händen halten sollten. Andererseits wäre unser Platzproblem sicher noch extremer ausgefallen - schon mußten wir das auf dem Titel, der vor den anderen Heftteilen gedruckt wird, angekündigte Gewinnspiel zum Warcraft 2 Expansion Set um eine Nummer verschieben. An dessen Stelle rückten die Tests von Offensive und Total Mania. Das Gewinnerglück des Einzelnen mußte hier sozial hinter dem Nutzen der Allgemeinheit zurückstehen. Den Pentium 166 gibt's daher im nächsten Monat zu gewinnen...

Viel Spaß beim Lesen wünscht

IHR PC ACTION TEAM!



Alexander Geltenpoth

Christian Müller

Christian Bigge

In letzter Minute

Diesmal erreichte uns kein Spiel unmittelbar nach dem Redaktionsschluß. Folgende Titel sollen zur nächsten Ausgabe endlich erscheinen:

DSA 3 - Schatten über Riva



Nicht nur von Rollenspielern mit Spannung erwartet, will der dritte Teil der Nordland-Trilogie im Genre neue Maßstäbe setzen. Überraschenderweise hat übrigens der Distributor Topware (Sie wissen schon - D-Info!) das komplette Spiel von Attic gekauft und will es nun für den sensationellen Preis von DM 49,95 auf den Markt bringen. Wenn das keine freudige Nachricht ist.

F1 Grandprix 2



The neverending story... Nachdem wir diesen Top-Titel, wie auch alle anderen Magazine, bereits in der PC Action 4/96 getestet haben, soll nun die Warterei ein Ende haben. MicroProse will nach letzten Angaben das Spiel am 10. Juni endlich mastern. In einer ausführlichen Newsmeldung werden wir noch einmal darauf verweisen und alle veränderten Features unter die Lupe nehmen.

Der Planer 2



Warum uns diese Wirtschaftssimulation aus dem Hause Greenwood für diese Ausgabe verwehrt blieb, entnehmen Sie bitte den News auf der Seite 10. Zur nächsten Ausgabe soll es jetzt aber endlich klappen. Dann können Sie erneut im Speditions-Gewerbe Ihr finanzielles Talent beweisen und während der Action-Sequenzen Mausgeschick demonstrieren.



SEITE 38

TEST DES MONATS

Virtua Fighter PC

UNGLAUBLICH, ABER WAHR! SEGAS REFERENZ-SPIEL DES PRÜGEL-GENRES LÄUFT AUF DEM PC IN HÖHERER AUFLÖSUNG ALS AUF DEM SATURN UND OHNE JEGLICHE ZUSATZ-HARDWARE. ERFAHREN SIE AUF 9 SEITEN ALLES ÜBER DIE ACTION-REVOLUTION FÜR DEN HEIMCOMPUTER. FÜR EINSTEIGER LIEFERN WIR GLEICH DIE WICHTIGSTEN STRATEGIEN UND SCHLAGKOMBINATIONEN MIT.

INHALT

SEITE 8+10+12

NEU: Genre-News

AB SOFORT WERDEN SIE IN JEDER PC ACTION ZU IHREM LIEBLINGS-GENRE IHRE EIGENE SEITE VORFINDEN. UNSERE REDAKTIONS-EXPERTEN INFORMIEREN SIE ÜBER NEUESTE FAKTEN, GERÜCHTE UND ERSCHEINUNGSTERMINE DER GAMES, DIE SIE AM LIEBSTEN SPIELEN MÖCHTEN. WENN SIE GEZIELT NACH DEN FÜR SIE INTERESSANTESTEN THEMEN, BERICHTEN UND TESTS DER AKTUELLEN AUSGABE SUCHEN, WERDEN SIE AUF DIESEN SEITEN FÜNDIG.

ROLLENSPIEL
SPORT
STRATEGIE
FLUGSIMULATION
WIRTSCHAFTSS
ACTION
ADVENTURE
INTERAKTIVER FILM

RUBRIKEN

AKTUELL

TESTS

SPIELETIPS

NETZWELT

VORSCHAU



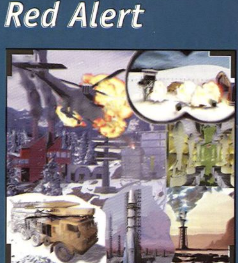
Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 30

THEMA DES MONATS

Red Alert

WIE GEHT ES WEITER MIT COMMAND & CONQUER? AUF SECHS VOLLGEPACKTEN SEITEN FINDEN SIE ALLE INFOS ÜBER WESTWOODS STRATEGIE-FORTSETZUNG RED ALERT, DAS DIESMAL DURCH SVGA-GRAFIKEN GLÄNZT. ANHAND DER ERSTEN BEWEGTEN BILDER VERMITTELN WIR IHNEN UNSEREN EINDRUCK DER VERÄNDERTEN FEATURES UND EINHEITEN DES SEQUELS, DESSEN VORGÄNGER ZUM ERFOLGREICHSTEN SPIEL DER LETZTEN MONATE AVANCIERTE.



SEITE 66+114

Warcraft 2 Expansion Set

BLIZZARD SPENDIERTE DER WARCRAFT 2-FANGEMEINDE NICHT NUR 24 NEUE UND BESONDERS KNIFFLIGE LEVELS, SONDERN AUCH GLEICH EIGENS DESIGNTE ZWISCHENSEQUENZEN. WIE DIE MISSIONEN IN UNSEREM TESTCENTER ABSCHNEIDEN, ERFAHREN SIE AB SEITE 66. DEN ERSTEN TEIL UNSERER KOMPLETTLÖSUNG, DIE FELDZÜGE DER MENSCHEN, KÖNNEN SIE AB SEITE 114 NACHVOLLZIEHEN.

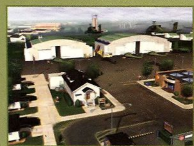
SEITE 20

E3 Messebericht



HIER WAR WIRKLICH ETWAS LOS! NOCH GRÖSSER, NOCH EINDRUCKSVOLLER UND NOCH FASZINIERENDER PRÄSENTIERTE SICH DIE GRÖSSTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELEMESSE DER WELT, DIE E3 IN LOS ANGELES. IN UNSEREM AUSFÜHRLICHEN MESSEBERICHT ZEIGEN WIR IHNEN DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN UND WERFEN EINEN BLICK AUF DIE ZUKUNFT DER PC-SPIELE.

Der AH-64D Longbow aus der Sicht eines gegnerischen Panzers.



AH-64D kombiniert modernste Programmierleistung mit dem Know-How von Jane´s und wurde durch kampferprobte Piloten der U.S. Army getested.





Die Mitarbeit der Jane´s Information Group liefert durch präzise Avionik-Daten höchst realistische Flugeigenschaften.

Fliegen Sie durch ein 20000 Quadratkilometer großes, komplett mit Texturen belegtes 3D-Terrain, das durch akkurate Modellierung von Karten des U.S. Geological Survey eine unglaubliche Realitätsnähe widerspiegelt.





Das neueste Projekt von Andy Hollis, dem Meister der Kampfflug-Simulationen. (Entwickler von Gunship & F-15 Strike Eagle)

INTERAKTIVER FILM

ACTION

ADVENTURE

FLUGSIMULATION

Da wären wir! Die drei von der Info-Stelle. Ab dieser Ausgabe finden Sie das Redakteurs-Kleeblatt der PC Action auf speziellen News-Seiten, die sich nach den verschiedenen Spiel-Genres untergliedern. Den Anfang machen auf dieser Seite die Mainstream-Genres mit Adventure- und Action-Spielen sowie klassische Flugsimulationen und der jüngste Sproß der PC-Spiele-Familie, der Interaktive Film. Und los geht´s...

Red Baron 2 - Er fliegt wieder

Sein Vorgänger aus dem Jahre 1991 ist für viele tollkühne Spieler immer noch die beste Simulation der fliegenden Kisten. Für die Neuauflage des Klassikers konnte Sierra Gary Sottlemeyer gewinnen, der schon an Falcon 3.0 und 4.0 mitgewirkt hat. Mit dem neuen 3D-Generator „3Space" soll die SVGA-Darstellung der Landschafts-Oberflächen eine herausragende Qualität erhalten. Eingebettet in die Geschichte einer Fliegerstaffel werden 35 Flugzeuge der Jahre 1914 - 1918 simuliert. Besonderer Wert soll bei Red Baron 2 auf ein realistisches Flugmodell gelegt werden. Das Win95-Spiel soll in einer deutschen Version im November dieses Jahres auf den Markt kommen.

Red Baron 2



Flying Corps

Flying Corps - Der Herausforderer

Rowan Software (Reach for the Skies, Dawn Patrol) will der Wiederkehr des Sierra-Klassikers am Software-Himmel mit Flying Corps begegnen. Die hervorragende 3D-SVGA-Engine aus Dawn Patrol wurde weiter verbessert und für Win95 optimiert. Die authentischen Szenarien des Luftkriegs wurden anhand von Aufklärungsfotos generiert. Allerdings stehen nur sechs Flugzeuge aus der Zeit des Ersten Weltkriegs zur Verfügung. Dafür kann das für Empire entwickelte Spiel mit interessanten Features aufwarten: Auto-Screenshots während der Mission, Editor zur eigenen Gestaltung des Flugzeugs und Geschwader-Management (Festlegung von Einsatzplänen, Piloten, Flugzeugen). Flying Corps soll im Oktober erscheinen.

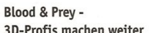
Prey



Blood

Blood & Prey - 3D-Profis machen weiter

Nach Duke Nukem 3D scheint man bei Apogee/3D Realms erst richtig loslegen zu wollen. Gleich zwei 3D-Action-Projekte sind in Arbeit. Während Blood den Spieler in ein Action-Adventure mit Horror-Szenario versetzt und mit Dynamit-Stangen und Flammenwerfern hantieren läßt, setzt Prey auf erweiterte Multiplayer-Fähigkeiten. In futuristischer Alien-Umgebung sollen können unbegrenzt viele am Netzwerk-Spiel teilnehmen. Einzige Beschränkung: Die Leistung des Servers. 15 - 20 Spieler soll ein normales IPX-System verkraften. Beide sollen im Herbst als Shareware-Version veröffentlicht werden.



Quake - erst 1997?

Völlige Verwirrung besteht derzeit über den Veröffentlichungs-Termin von ids Quake. Bis vor kurzem verlautbarte man August/September als Verkaufsstart. Während des zweiten Messe-Tages der E3 in Los Angeles klebten aber plötzlich neben allen Monitoren des Quake-Stands „Release ´97"-Sticker. Darauf angesprochen, strapazierten die id-Offiziellen wieder grinsend ihren Lieblingssatz: „Quake kommt dann, wenn es fertig ist." Vielleicht hat den id-Jungs aber auch nur Duke Nukem 3D die Sprache verschlagen.

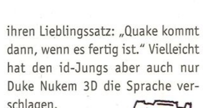
GERÜCHTE

LucasArts soll an **Monkey Island 3** und an einem neuen Indy-Adventure basteln. Obwohl der bisherige Monkey Island-Verantwortliche **Ron Gilbert** nicht mehr bei LucasArts arbeitet und „Le Chuck´s Revenge" das erklärte letzte Guybrush-



Abenteuer war, endete die Geschichte offen genug für eine Fortsetzung. Etwas naheliegender erscheint ein neues **Indiana Jones-Adventure**. Zumindest seit in Hollywood bekannt wurde, daß **Steven Spielberg** Harrison Ford für einen vierten Indy-Film gewinnen konnte, der von der Suche nach Atlantis handeln soll. Einen Titel für das Adventure-Spiel, dessen Film-Vorlage im Sommer 1997 in die Kinos kommen soll, hätten wir schon: Wie wäre es mit **„Indiana Jones und der verlorene Kontinent"**?

HIT-COUNTDOWN



Titel	Hersteller	Termin
Action		
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Januar 97
Into the Shadows	Triton	Januar 97
Quake	id Software	1997
Time Commando	Electronic Arts	Juli 96
Tomb Raider	CORE Design	August 96
X-Wing vs. TieFighter	LucasArts	August 96
Adventure		
Outlaws	LucasArts	Juli 96
Orion Burger	Santuary Woods	September 96
Down in the Dumps	Philips Media	September 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	November 96
The City of the Lost Children	Psygnosis	November 96
Toonstruck	Virgin	November 96
Woodruff 2	Sierra	Dezember 96
Discworld 2	Psygnosis	Dezember 96
Ecstatica 2	Psygnosis	Dezember 96
King's Quest 8	Sierra	Januar 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	März 97
Blade Runner	Westwood	Januar 97
Star Trek Academy	Interplay	Januar 97
Star Trek: Generations	MicroProse	September 97
Flugsimulation		
Red Baron 2	Sierra	November 96
MS Flight Simulator Win95	Microsoft	November 96
Flying Corps	Empire	Oktober 96
Falcon 4.0	MicroProse	Februar 97
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Oktober 96
Interaktiver Film		
Phantasmagoria 2	Sierra	September 96
Privateer 2: The Darkening	Origin	Oktober 96

IM HEFT

Ein Millionen-Teile-Puzzle ist für Dich nur eine Fingerübung,



das universale Chaos ist für Dich ganz logisch

und Sherlock Holmes bist Du immer eine Pfeifenlänge voraus!



und jetzt?



Nach der Vorstellung des Redaktionsteams im letzten Heft dürfte klar sein, aus welcher Richtung auf dieser Seite der Wind weht: Wenn Sie sich für Sportspiele, Wirtschaftssimulationen oder Rennspiele interessieren, erfahren Sie hier ab sofort alles Wissenswerte. Unten finden Sie im Kasten eine Übersicht über die Spiele, die für Liebhaber der Genres in der aktuellen Ausgabe interessant sind. Ebenfalls auf dieser Seite: Eine Releaseliste mit den kommenden Highlights für die nächsten Monate. Bei dieser Ausgabe drängten sich zwei entscheidende Fragen in den Vordergrund: Wo zum Henker bleiben die lange angekündigten Wirtschaftssimulationen aus deutschem Hause, wie z. B. Planer 2, Elisabeth und Mad TV 2, und welche Sport-Highlights erscheinen noch in diesem Jahr?

Platten-Crash! WiSim ade...

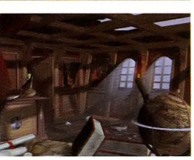
Trauer bei Greenwood, denn unglaubliche Vorgänge ereigneten sich in Bochum: Nachdem die Arbeiten zum Planer 2 beinahe abgeschlossen waren und nur noch Feintuning betrieben wurde, verabschiedete sich die 8 Gigabyte-Festplatte von Greenwood-Chef und Programmierer Holger Dickmann mit einem unerklärlichen Hardware-Fehler. Zwar gab es Sicherungskopien der Grafikfiles und des Source Codes, die meisten Audiotracks gingen aber baden und müssen z. T. noch einmal aufgenommen werden. Dennoch hofft man in Bochum, bis Mitte Juli die Vollversion hinzubringen, Mad TV 2 soll dann kurz später erscheinen. Auch bei Ascon wird wahrscheinlich noch in diesem Monat endlich mit Elisabeth die Königin losgelassen. Im Moment werden noch letzte Bugs beseitigt. Hoffen wir auf einen heißen WiSim-Sommer...



SIMGOLF

SimGolf von Maxis

Mit der Golfsimulation SimGolf für Windows 95 will Maxis im September die PC-Sportgemeinde überraschen. Revolutionär soll diesmal die Steuerung sein: mit Hilfe des sogenannten MouseSwig-Interfaces wird der Golfschläger diesmal direkt durch eine Kreisbewegung der Maus gesteuert und nicht mehr durch bloßes Anklicken. Diverse Fenster sind bei SimGolf frei anwähl- und positionierbar, außerdem soll gleich ein Platzdesigner mitgeliefert werden.



HERRSCHER DER MEERE

Herscher der Meere

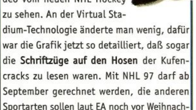
Bereits im Herbst soll von Attic Herrscher der Meere, laut Guido Henkel eine Mischung aus Patrizier und Pirates, erscheinen. Der Spieler beginnt im Jahr 1560 mit der Entdeckung und Eroberung von Häfen, zunächst mit dem Ziel, Handel zu betreiben. Verschiedene Spielziele sollen für weitere Motivation sorgen. So muß z. B. eine bestimmte Summe erwirtschaftet werden oder eine bestimmte Anzahl an Häfen erobert werden. Sie können auch als Kämpfer gegen den Sklavenhandel auftreten und müssen dann alle Häfen besetzen, in denen noch Sklaven gehandelt werden. Damit das nicht zu einfach wird, treiben unzählige Piraten ihr Unwesen, auch auf die Seite des Bösen können Sie sich schlagen. Bis zu vier Spieler werden an einem PC gegeneinander antreten können.

HIT-COUNTDOWN



Titel	Hersteller	Termin
Sport		
Decathlon	Interactive Magic	Ende Juli 96
NHL 97	EA Sports	Oktober 96
Olympic Games	U.S. Gold	August 96
Olympic Soccer	U.S. Gold	Ende Juli 96
Onside Soccer	Telstar	Juli 96
Striker 96	Acclaim	Juli 96
WiSim		
Elisabeth I.	Ascon	Ende Juni 96
Hattrick Wins	Ikarion	August 96
Herrscher der Meere	Attic	Oktober 96
Mad TV 2	Greenwood	Juli 96
Planer 2	Greenwood	Ende Juni 96
Rennspiel		
Monster Truck Madness	Microsoft	3. QT 96

GERÜCHTE



● Es ist amtlich: EA Sports wird definitiv **97er**-Versionen von **NHL Hockey, FIFA Soccer** und **NBA Live** herausbringen. Auf der E3 war bereits ein Video vom neuen NHL Hockey zu sehen. An der Virtual Stadium-Technologie änderte man wenig, dafür war die Grafik jetzt so detailliert, daß sogar die **Schriftzüge auf den Hosen** der Kufencracks zu lesen waren. Mit NHL 97 darf ab September gerechnet werden, die anderen Sportarten sollen laut EA noch vor Weihnachten in der neuen Version spielbar sein.

● In den USA ist mit **Triple Play 97** eine **Baseball-Sim von EA Sports** erschienen. Laut EA-Pressesprecher Florian Stangl wird das Produkt aber aufgrund des mangelnden Interesses an dieser Sportart nicht in Deutschland auf den Markt kommen.

● Branchen-Riese **Microsoft** plant noch in diesem Jahr die Veröffentlichung eines Basketball-, eines Fußball-Titels und eines Rennspiels. Für die Basketball-Sim **Full Court Press** wurde bereits die NBA-Lizenz eingekauft. Das Rennspektakel **Monster Truck Madness** setzt Sie dagegen hinter das Steuer eines Bigfoots.

NHL Powerplay 96

Virgins Eishockey-Simulation könnte aufgrund erster Bilder zur ernsthaften Konkurrenz von NHL Hockey avancieren. Alle bekannten Kufenstars und Teams aus der NHL wurden in das Programm integriert, die ersten Bilder sehen bereits sehr vielversprechend aus. Wenn alles „glatt" geht, sollten Sie schon im Spätsommer auf Puckjagd gehen können.



NHL POWERPLAY 96

IM HEFT

Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/96
GESAMTWERTUNG 80%
"Knackige Rätsel und gute Grafik"

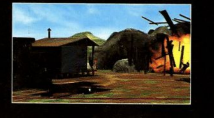
PC GAMES 12/95
SPIELSPASS 90%
Spiel des Monats

POWER PLAY 1/96
SPIELSPASS 87%
Einfach Brillant

DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche Version als PC CD-ROM ab sofort erhältlich



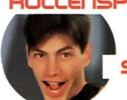






SANCTUARY WOODS

CENTRE GOLD



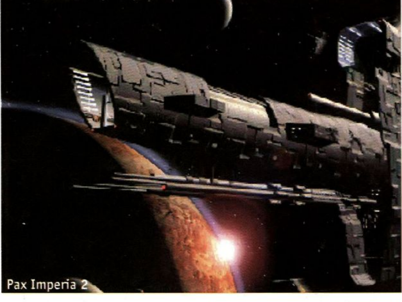
ROLLENSPIEL

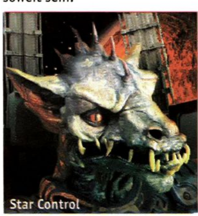
STRATEGIE

Diese Seite wird sich in Zukunft ganz den Wünschen der Strategie- und Rollenspielfreunde widmen. Vor allem letztere hatten ja fast ein ganzes Jahr lang wenig zu lachen. Das soll sich jetzt ändern. Qualitativ hochwertige Software ist mit *Lands of Lore 2, DSA 3 - Schatten über Riva, Diablo* und *Ultima Online* in greifbare Nähe gerückt. Gleichermaßen wird von Strategiefreaks *Dungeon Keeper, Star Control 3, Jagged Alliance 2 - Deadly Games, Master of Orion 2 - Battle of Antares, Pax Imperia 2* und das längst überfällige *Z* brennend erwartet. Was sonst noch Neues in der Mache ist, demnächst erscheint oder sogar schon in diesem Heft ausschweifender diskutiert wird, erfahren Sie alles hier und jetzt.

Star Control 3

Der Genremix Action-Adventure-Strategie-Rollenspiel geht in die dritte Runde. Diesmal darf man nicht nur eine phantastische Story erwarten (das Universum ist mitsamt neuer Aliens wieder ein Stückchen größer geworden), sondern auch phantastische Grafik. Ebenso wurden die Action-Weltraumgefechte weiter ausgebaut, eine rein strategische Variante bleibt natürlich nach wie vor offen. Auch der Erscheinungstermin steht nicht mehr in den Sternen, schon diesen Herbst soll es soweit sein.


Pax Imperia 2

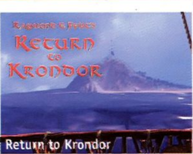

Star Control

Pax Imperia 2

Master of Orion bekommt Konkurrenz. Anhand der ersten Daten enthält Pax Imperia 2 einige Features, die mittlerweile von vielen gewünscht werden. 16 Spieler dürfen sich im Netz ein Stelldichein geben. Dabei steht Turn-based oder Echtzeit zur Verfügung. Um auch im späteren Spiel nicht von der Verwaltungsarbeit erdrückt zu werden, enthält es einen Autobuilder, der nach spielerspezifischen Vorgaben arbeitet. Erstaunlich sind noch die über tausend Entwicklungen, mit denen man seine Gegner technologisch überlegen in die Knie zwingen kann.

Return to Krondor

Bestsellerautor **Raymon E. Feist** liefert die Story für den zweiten Teil der Krondor-Saga. Verschiedene Differenzen haben aber zu einem Wechsel von **Dynamix** zu **7th Level** geführt. Damit bekommt der Nachfolger natürlich automatisch ein völlig neues Outfit als **Betrayal at Krondor**. Erste Bilder vermitteln jedoch einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Wenn die Benutzeroberfläche dann noch stimmt, kann man sich auf ein hervorragendes Rollenspiel freuen, das hoffentlich auch noch wirklich dieses Jahr erscheint.



Return to Krondor

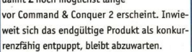
Wizardry Gold

Die Wizardry-Serie ist bekannt für ihre ausgezeichneten Rollenspielqualitäten. SirTech schickt sich nun an, eine verbesserte Version des letzten Teils **Crusader of the Dark Savant** zu veröffentlichen. Inhaltlich und spieltechnisch ändert sich dabei absolut nichts, nur Sound und Grafik werden aufgepeppt. Erscheinen sollte es eigentlich schon im April, jetzt wo die rollenspielmagere Zeit sich verabschiedet, wird Sir-Tech Absatzprobleme bekommen. Über einen etwaigen achten Teil gibt es keinerlei Neuigkeiten.



IM HEFT

GERÜCHTE



● **Z** verspätet sich weiter, weil es sich vor Command & Conquer und der Warcraft Expansion schämt. Die Programmierer bei den Bitmap-Brüdern arbeiten bis zur Erschöpfung, damit Z noch möglichst lange vor Command & Conquer 2 erscheint. Inwieweit sich das endgültige Produkt als konkurrenzfähig entpuppt, bleibt abzuwarten.

● Die Computerumsetzung zu dem weltweit extrem erfolgreichen Sammelkartenspiel **Magic: The Gathering** wird neben dem Kartenspiel ein komplettes Adventure enthalten. Außerdem soll es Pläne geben, eine Art Boosterpacks in Form von Zusatzdisks zu veröffentlichen, die dem Spieler noch mächtigere Karten an die Hand geben.

● In **Ultima Online** werden sich auch in der endgültigen Version zahlreiche Mitarbeiter Origins mit gecheateten Charakteren herumtreiben. Wenn da nur nicht die Fangemeinde empört protestiert. Schließlich stelle ich mir unter Göttern im Rollenspiel etwas anderes vor.

● Um **Creatures**, das neueste Produkt der englischen Softwareschmiede Millennium, so realistisch wie möglich zu machen, wurden Tiere lange beobachtet und sogar Experten der Verhaltensforschung herangezogen. Bleibt nur zu hoffen, daß sich unter den Versuchskarnickeln keine wahnsinnigen Rinder einschlichen.

HIT-COUNTDOWN

Strategie:		
Alarmstufe Rot	Virgin	Oktober 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Juni 96
M.A.X.	Interplay	Herbst 96
Z	Bitmap Brothers	Juli 96
Master of Orion 2	MicroProse	Sommer 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Herbst 96
Jagged Alliance - Deadly Games	SirTech	Sommer 96
Magic: The Gathering	MicroProse	Juni 96
Rollenspiele:		
DSA 3	Attic	Sommer 96
Lands of Lore 2	Westwood	November 96
Diablo	Blizzard	August 96
Wizardry Gold	SirTech	Sommer 96
Return to Krondor	7th Level	Herbst 96
Undermountain	Interplay	Herbst 96
G.U.R.P.S.	Interplay	Frühjahr 97
Star Control 3	Accolade	Winter 96

Neu im Kino

Trouble im **Cyberspace**: Der kriminelle Hacker „The Plague" zapft im Dienste eines Multis für dicke Dollars unerlaubte Quellen an. Wie gut, daß es da noch die „guten" Hacker Zero Cool, Cereal Killer und Acid Burn gibt, die dem Schurken das Handwerk legen sollen. Letztlich mischt auch noch das FBI kräftig mit. Dies ist das Szenario eines Streifens der **United International Pictures**, der mit dem bezeichnenden Titel **Hackers am 13. Juni** in den deutschen Kinos angelaufen ist. Die Besetzung erfolgte hauptsächlich mit jungen, noch unbekannten Gesichtern. Zumindest die Hauptdarsteller Jonny Lee Miller und Angelina Jolie dürfte man wohl bald häufiger auf der Kinoleinwand sehen.



Info:
United International Pictures,
Hahnstr. 31-35,
60528 Frankfurt/M.

Möchten Sie, daß auch Ihr PC so aussieht? Kein Problem, wenden Sie sich an Airbrush-Art-Design,
Über dem Kreuzstein 3 in 37127 Dransfeld.
Tel: 05502/4610.

BMG ohne Sommerpause

Gleich über ein halbes Dutzend Programme will **BMG Interactive** in Kürze veröffentlichen. Interessant verspricht das **Denkspiel BackPacker** zu werden. Ganz nach dem Jules Verne-Motto „In 80 Tagen um die Welt" müssen Sie als Rucksack-Tourist zahlreiche Schauplätze bereisen und landestypische Fragen beantworten. Ob da ein Trivial Pursuit-Klon ins Haus steht? In den **Cyberflix-Adventure Dust** steht der wilde Westen im Vordergrund. Sie beginnen Ihr Dasein als einfacher Cowboy und können im Spielverlauf bis zum Sheriff aufsteigen. Bis dahin müssen Sie finstere Gesellen in Revolverduellen ausschalten und verschollene Indianerschätze bergen. Unter die Kategorie moderner Thriller fällt **Evidence**. Als Dan Singer geraten Sie unter Tatverdacht, Ihre hübsche Freundin ermordet zu haben. Von nun an haben Sie drei CD-ROMs lang Zeit, den mysteriösen Fall aufzuklären. Geboten wird 3D-SVGA-Grafik und Sprachausgabe. Folgende Entertainment-CDs ercheinen ebenfalls demnächst bei BMG: **Olympic Gold**, ein Führer durch die Geschichte der olympischen Spiele, die Öko-CD **Planet Reporter** und die Kids-Adventures **Lustiges Leben im Hamsterland** und **Abenteuer in Griechenland**.

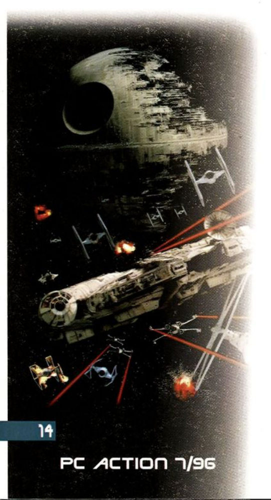


DAS WILD WEST-ADVENTURE DUST GLÄNZT DURCH SPRACHAUSGABE.



OLYMPIC GOLD INFORMIERT ÜBER DIE OLYMPISCHEN SPIELE.

Info: BMG Interactive, Kastenbauerstr. 2, 81677 München



Zu gewinnen!

Softgold stellte uns ein exklusives Verlosungspaket von LucasArts zur Verfügung. Das Paket enthält die Laserdiscs zu den Star Wars-Filmen Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück und Rückkehr der Jedi Ritter. Als Bonus gibt es noch T-Shirts und Baseballkappen zu The Dig und natürlich die Spiele selbst. Wenn Sie eines der drei Pakete gewinnen wollen, schreibem Sie an den Computec Verlag, Redaktion PC Action, Kennwort: LucasArts, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Info: Softgold, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst

PC ACTION

Unser Service



- **Abonnement-Betreuung**
  Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. **Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.**
  09 11 - 5 32 51 79
- **E-Mail Redaktion**
  Christian Bigge:
  cnbigge@pcaction.de
  Christian Müller:
  cnmueller@pcaction.de
- **Internet-Homepage**
  http://www.pcaction.de
- **Leserbriefe**
  Computec Verlag
  PC Action Leserbriefe
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
  siehe auch E-Mail
- **Leserservice**
  Computec Verlag
  Leserservice
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- **PC Action CD-ROM**
  siehe Reklamationen
- **Programmeinsendungen**
  Computec Verlag
  PC Action Software
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- **Reklamationen**
  Astat Media GmbH
  Am Steinacher Kreuz 22
  90427 Nürnberg
- **Reklamationshotline**
  Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
  09 11 - 30 50 30
- **Tips & Tricks**
  Computec Verlag
  PC Action T&T
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
  oder per E-Mail

AKTUELLE PREISTIPS



Titel	Label/Hersteller	Preis
Alone in the Dark	White Label/Infogrames	29,95
Armored Fist	Classics on CD/NovaLogic	39,95
Aufschwung Ost	Soft Price/Sunflowers	39,95
Comanche CD	Classics on CD/LucasArts	49,95
Creature Shock	White Label/Argonaut	24,95
Daedalus Encounter	White Label/Mechadeus	24,95
Day of the Tentacle	Classics on CD/LucasArts	39,95
Die X-Wing Collection	Classics on CD/LucasArts	49,95
Dune 2	Soft Price/Westwood	39,95
Indiana Jones IV	Classics on CD/LucasArts	39,95
Inferno	Soft Price/Ocean	39,95
Jagged Alliance	Classics on CD/SirTech	39,95
Jurassic Park	Soft Price/Ocean	29,95
Kyrandia 3	White Label/Westwood	24,95
Lost Eden	White Label/Cryo	24,95
Lothar Matthäus Super Soccer	Soft Price/Ocean	39,95
LucasArts Classic Adventures	Classics on CD/LucasArts	49,95
LucasArts Classic Simulations	Classics on CD/LucasArts	49,95
Monkey Island 2	Classics on CD/LucasArts	29,95
Monkey Island	Classics on CD/LucasArts	29,95
Nascar Racing	White Label/Papyrus	29,95
Rebel Assault	Classics on CD/LucasArts	39,95
Return to Zork	Soft Price/Activision	39,95
Sam & Max	Classics on CD/LucasArts	39,95
Shadow of the Comet	White Label/Infogrames	29,95
Simon the Sorcerer	Soft Price/Adventure Soft	39,95
Soccer Kid	Soft Price/Krisalis	19,95
StarTrek: Judgment Rites	White Label/Interplay	29,95
StarWars Screen Entertainment	Classics on CD/LucasArts	39,95
Superkarts	White Label/Manic Media	24,95
TFX	Soft Price/Ocean	39,95
Wolfpack	Classics on CD/NovaLogic	29,95

LIEBES WESTWOOD-TEAM





ich weiß, selig sind die geistig Armen, denn ihnen wird ein frühes Ende gehören. Aber zwischen den Stops in der Werkstatt hätte ich schon noch gerne eine Fuhre in die Raffinerie gebracht. Es ist schon ein Kreuz mit der Selbständigkeit. Warum ist meine Ausbildung so mies? Hat es wegen psychischer Defekte nicht zu den Kampftruppen gereicht? Oder bin ich einfach so angriffslustig, daß ich auch nach dem zehnten Versuch immer noch feindliche Panzer oder Kanonentürme überrollen will und ganz überrascht feststelle, daß es nicht geht? Selbst wenn dem so ist, es wäre schön, wenn ich danach selbständig nach Hause fahren und nicht Zielscheibe spielen würde. Selbst meine Vorfahren auf dem Wüstenplaneten haben das erfolgreich praktiziert, sonst hätten sie nicht überlebt und mich gäbe es heute gar nicht. Zumindest der Oberboß sollte Vorkommnisse dieser Art genau gesagt bekommen, und zwar sofort. Dann kann man mich wenigstens noch aus dem Dreckloch ziehen, in das ich gefahren bin. Meine Dummheit ist wirklich kaum zu übertreffen, wie eine taufrische Begebenheit belegen soll. Mein Kumpel Sam fährt gleichzeitig mit mir auf eine lange schmale Brücke zu. So weit alles in Ordnung, nur kamen wir aus der entgegengesetzten Richtung. In der Mitte trafen wir uns, und da dachte ich mir, der Klügere gibt nach. Also wende ich und will zurückfahren. Welcher Volltrottel steht da hinter mir? Natürlich mein zweiter Kumpel Fred, der auch auf dem kleinen Feld auf der Flußseite ernten will. Fred ist heute nicht nur doof, sondern auch noch stur. Sagt zu mir, ich soll doch weiterfahren, schließlich wollen wir zwei in die eine Richtung und nur einer in die andere. Mir war das zu hoch, aber ich hab´s dann doch an Sam weitergegeben. Tja, der hat es leider auch nicht verstanden und nur gesagt, ich soll meine Karre von der Brücke bringen, sonst fährt er drüber. Kann er aber gar nicht, mein Rübenernter ist nämlich genauso dick wie seiner. Wir haben dann erstmal ´ne Pause eingelegt, und wenn uns der Chef nicht fluchend beim Faulenzen ertappt hätte, ständen wir wohl jetzt noch auf der Brücke. Also bitte liebes Westwood-Team, ein Patch-Training täte uns allen wirklich gut, oder laßt zumindest unsere Nachfahren ein bißchen cleverer sein, ja?!

Sammler Nr. 4.758, Ortsgruppe West



News Splitter

◆ Neu von **Starcom: Freizeitparks in Deutschland** enthält alle Informationen für Ihren nächsten Kurzurlaub (DM 49,95); **Hewlett Packard Support-CD-ROM** bietet wie jedes Quartal die neuesten Treiber für Drucker, Plotter, Scanner und Netzwerke (DM 49,95); **Erlebnis Entspannung** ist ein interaktives Edutainment-Produkt, das dem Anwender beim Streßabbau helfen soll (DM 79,-); **Der Ferien Hotelführer** schafft Sicherheit bei Hotelbuchungen in den neun wichtigsten Ferienregionen rund ums Mittelmeer (DM 49,95); **Golden Globe Thailand** ist ein Reiseführer, der die Vorteile von Buch- und Videoform in sich vereint (DM 49,95); **Memorary de luxe Deutsch-Englisch** ist ein interaktives System zur Erlernung von Fremdsprachen (DM 59,-); **Mathematik für das vierte Grundschuljahr** ist speziell auf die Altersgruppe zugeschnittenes Programm zur Erlernung der Grundrechenarten (DM 19,95). ◆ **Routenplanung auf dem PC** mit TopWares **D-Route, A-Route** und **CH-Route** hilft Ihnen, im gesamten deutschsprachigen Raum schnell Ihren Weg zu finden (je DM 29,95). ◆ Über **Ubi Soft** ist eine **Fußball-Kompilation** erschienen. **Goal!, Striker, FIFA International Soccer, Sensible Soccer, Kick off 3, Manager 93/94, Anstoss** und **Premier Manager 3** für nur DM 89,95. ◆ **Bomico** veröffentlicht **A.D.A.M. - Eine Reise durch den Körper**. Das preisgekrönte Anatomie-Programm ist jetzt in Deutsch für DM 99,95 erhältlich.*Kunden der **Direkt Anlage Bank** können jetzt mit **AOL** ein **Homebanking**-Angebot nutzen. Neben der üblichen Kontoführung lassen sich auch Börsenaktivitäten kostengünstig durchführen. ◆ Von **Profisoft** erscheint **Die Reise des Thomas Blauer Adler**, eine interaktive Geschichte über den Indianer Blauer Adler und seinen Aufenthalt unter den Bleichgesichtern (DM 79,95; Special Edition DM 119,95). ◆ Speziell für Win95 bringt **Canyon Pegasus Win95 Vol.2** auf den Markt. Neben neuen Treibern sind 550 Shareware-Programme und ein Software-Katalog mit 35.000 Einträgen enthalten (DM39,95). ◆ In der Reihe **Visual Map** erscheinen jetzt von **FDS Software** die Ausgaben für **Deutschland, Berlin** und **München**. Neben Straßenkarten sind auch kulturelle und gastronomische Informationen enthalten. ◆ Neues von **Navigo Multimedia: Karma - Der Fluch der zwölf Höhlen** ist ein Multimedia-Adventure durch die Sagenwelt des alten Chinas (DM 99,-); **Bewegende Werbung** ist eine Entdeckungsreise durch die Geschichte der Werbung anhand von 40 beispielhaften Werbefilmen (DM 49,-)



Das absolut coolste Bild des Monats: Akira, der Chef des Virtua Fighter Clans.



Da freuen wir uns jetzt schon drauf: Der Tierschutz-Bund und die Wachhunde in C&C Alarmstufe Rot.

Danke! Gremlins Tribut an den deutschen Markt. Die KI des deutschen Euro96-Teams ist stärker als die der echten Berti-Stolpertruppe.

GROUP C	W	D	L	PTS
GERMANY	1	0	0	3
ITALY	0	0	0	0
RUSSIA	0	0	0	0
CZECH. REP.	0	0	1	0
GERMANY 3		CZECH. REP. 0		
ITALY	V	RUSSIA		



Kaum unter Kontrolle zu bringen: Return Fire's wieselflinker Jeep ist der absolut schnellste Pixelhaufen in diesem Monat.

Typisch deutsch: „Der Produzent" mit hausbackener Präsentation ohne jede Anleihe aus dem Filmgeschäft.





Der dümmste Killer: Urban Runners „Bad Boy" schließt seine Opfer ein und wartet, bis sie ihn übertölpeln.

„Keepin da Peace": Die trendige Shellshock-Crew lispelt dagegen hierzulande: „Sei friedlich, Mann!"





Selten so gelacht: Die Darstellung des Spielfeld-Geschehens in Club & Country.

Auweia! Acclaims Judge Dredd-Figürchen: Was heute so alles als „Full Motion Capturing" verkauft wird.



Square Dance, Pogo oder Rave? Die Animationen der Street Fighter-Dinosaurier lösen heutzutage nur noch schweren Lach-Alarm aus.

Sensationelles Speichermedium

Advanced Intelligent Tape nennt Sony ein neuartiges Bandlaufwerk, das schier unglaubliche Features vereint. Das Laufwerk mit einem 8 mm-Band soll unkomprimierte Daten bis zu einer Kapazität von 25 GigaByte fassen und Datentransferraten von 3 bis 6 MB pro Sekunde ermöglichen. Dabei soll die Einbaugröße der eines normalen 3,5 Zoll-Diskettenlaufwerks entsprechen. Bereits Ende dieses Jahres soll eine komplette Modellpalette verfügbar sein. Wird die Festplatte jetzt Konkurrenz bekommen? Das wird letzlich auch der Preis entscheiden, über den Sony noch keine Angaben machte. Für Laptop-PCs bietet Sony das QuadSpeed CD-ROM Discman PRD-250 zum Preis von DM 749,- an. Das Gerät arbeitet mit einer mittleren Zugriffszeit von 250 ms, verfügt über eine SCSI-2 Schnittstelle und wird komplett mit einer PCMCIA-Schnittstellenkarte von Adaptec und einem Notebook-Verbindungskabel ausgeliefert.

Info: Sony Deutschland, Landsberger Straße 428, 81241 München

Sound vom Feinsten



Mit aktuellen Bundles will Creative Labs besonders PC-Spieler ansprechen. Zum Preis von DM 549,- wird der Game Blaster CD32 8x angeboten. Neben der hervorragenden Soundkarte SoundBlaster AWE 32 PnP, dem Joystick FX2000 und einem 8fach-CD-ROM-Laufwerk enthält das Paket die Spiele Virtual Pool, Nascar Racing, Actua Soccer, Slipstream 5000, FX Fighter, Full Throttle, Magic Carpet, Little Big Adventure, Alone in the Dark 1 + 2 und Theme Park. Für den schmaleren Geldbeutel gibt es auch Bundles mit preiswerteren Hardware-Bestandteilen, denen ebenfalls umfangreiche Softwarepakete beiliegen. Außerdem hat Creative gleich drei neue Aktiv-Lautsprecher-Systeme im Sortiment.

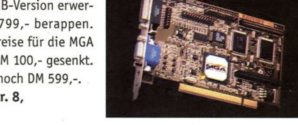


Die drei Systeme SBS380 (2x10 Watt, DM 149,99), CS100 (2x5 Watt, DM 39,99) und CS46 (2x2 Watt, DM 19,99) sollen in Zusammenarbeit mit der SoundBlaster -Karten perfekten 3D-Sound garantieren.

Info: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

Spiele-Lösung von Matrox

Speziell für den Heimbereich entwickelte Matrox die Grafikkarte MGA Mystique. Mit dem neuen Chip MGA-1064SG wurde die Karte speziell für die 3D-Beschleunigung von Spielen und Entertainment-Software optimiert. Intern taktet der Prozessor mit 135 MHz und bringt es auf stolze Bildwiederholungsfrequenzen von 125 Hz unter der SVGA-Auflösung 640 x 480 und 16 Bit Farbtiefe. Ergänzen können Sie die Karte mit den ebenfalls neuen Rainbow Runner Upgrade-Produkten, wodurch Ihnen dann zusätzlich MPEG-Wiedergabe, ein direkter Videoeingang, ein NTSC/PAL Videoausgang oder ein TV-Tuner zur Verfügung steht. Der Spaß ist zwar nicht ganz billig, geht für die gebotene Leistung aber in Ordnung. Das Basisboard mit 2 MB RAM schlägt laut Matrox mit DM 549,- zu Buche, eine Speichererweiterung mit weiteren 2 MB kostet DM 299,-. Wenn Sie gleich die 4 MB-Version erwerben wollen, müssen Sie DM 799,- berappen. Gleichzeitig hat Matrox die Preise für die MGA Millennium Grafikkarten um DM 100,- gesenkt. Die 2 MB-Version kostet jetzt noch DM 599,-.



Info: Matrox, Inselkammerstr. 8, 82008 Unterföhring



PC Games online
T · · Online·
1.000.000
Unser Angebot:
PC Games Online
plus T-Online!
Internet
Internet
Internet

PC ACTION Online

http://www.pcaction.de



Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews

Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC ACTION online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstell-bare Information abrufen, Sie verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Daten-banken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

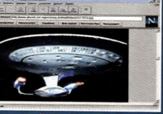
eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2 Pfg./ Min.

Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator"** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder"** für Btx und Btx plus
- **„Intern@t Guide"** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC ACTION Pack"** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich*) von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute
*) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

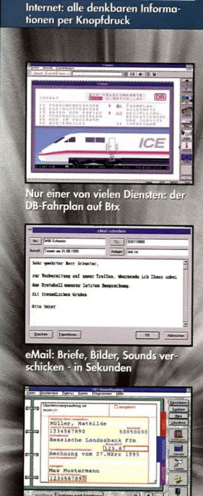
Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!
Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie´s geht - **eine Sache von Minuten!**

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden

Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

1&1-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 — nur DM 129,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best.-Nr. Windows: 8413

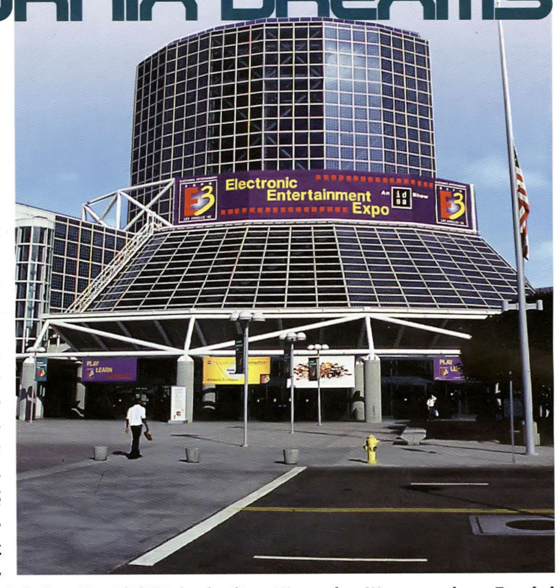
Modem Skyconnect 28.800 — nur DM 249,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best.-Nr. Windows: 8414





Electronic Entertainment Expo • Los Angeles

CALIFORNIA DREAMS

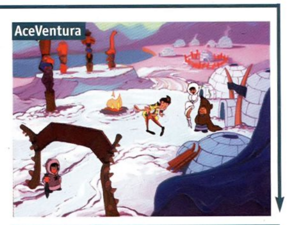


Sie sprengt inzwischen sogar die Dimensionen der Super-Metropole Los Angeles. 1997 wird die E3 aufgrund des zu klein gewordenen Messegeländes den Standort wechseln und in die Olympiastadt Atlanta umziehen. Mit ein Indiz dafür, daß sich die E3 nach nur zweimaliger Austragung als Brennpunkt der weltweiten Computer- Unterhaltungsindustrie durchgesetzt hat. Dennoch blieb nach dem diesjährigen Besuch auf dem Tummelplatz der Branche ein zwiespältiges Gefühl: Der stetig steigenden Zahl der Veröffentlichungen steht eine deutliche Abnahme neuer Spielideen gegenüber. Das Hauptaugenmerk liegt mehr und mehr auf einigen wenigen Herstellern, die mit hoher Kreativität der breiten Masse den Weg vorgeben. Es wird geklont und kopiert, was die Programmier-Trupps hergeben. Ganz hoch im Kurs stehen derzeit das Echtzeit-Strategie-Genre und immer hardware-intensivere 3D-Action-Spiele. Aber hin und wieder findet sich auch ein echtes Juwel. Lesen Sie selbst...

7TH LEVEL

Das amerikanische Mainstream-Softwarehaus nimmt jetzt die Profi-Spieler ins Visier. DOMINION, ein isometrisches Echtzeit-Strategiespiel mit SVGA-Grafik, zeigt, wie sich Menschen und Außerirdische in High-Tech-Kampfmaschinen nach C&C-Manier schwere Schlachten liefern. Elf verschiedene Battle-Mechs stehen nach dem Aufbau einer Basis zur Verfügung. Darüber hinaus verfügt das Win95-Spiel über Multiplayer-Optionen. Rollenspieler kommen mit RETURN TO KRONDOR auf ihre Kosten. Auf der Suche nach den „Tränen der Götter" steuert man im 3D-gerenderten Spielablauf der Raymond E. Feist-Story eine Heldentruppe und trifft auf über 75 sprechende Charaktere. Bei Gefechten wird in einen 3D-Action-Modus geschaltet. TRACER ist eine levelbasierte Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel. Im Cyberspace müssen farbige Steine richtig kombiniert werden, um sich die Datenbrücken zum jeweiligen Levelausgang zu bauen. Einen coolen Charakter hat man mit dem witzigen ACE VENTURA-Comicgrafik-Adventure im Programm, das kein Auge trocken lassen wird.


Dominion


AceVentura

Ace Ventura	Adventure	3. QT 96
Cold Blooded	Adventure	3. QT 96
Dominion	Strategie	3. QT 96
G-Nome	Adventure	4. QT 96
Return to Krondor	Rollenspiel	3. QT 96
Tracer	Strategie	3. QT 96

ACCLAIM


Stratosphere

Mit STRATOSPHERE hat auch Acclaim sein Echtzeit-Strategiespiel im Programm. Aber es verfügt zumindest über einige neue Ideen. Sie sind Kommandant einer fliegenden Festung, auf der sich Ihre gesamte Basis befindet. Die schwebenden Plattformen können flächenmäßig erweitert und dichter bebaut werden, wobei auf ständige Verteidigungsbereitschaft zu achten ist, da Ihre Widersacher auch hinter den knappen Ressourcen her sind. Über 100 Waffensysteme und 44 Einzelspieler-Missionen sowie Multiplayerfähigkeit runden den interessanten ersten Eindruck ab. THE CROW digitalisiert die Filmabenteuer des gleichnamigen Kinofilms in einer 3D-Umgebung à la Alone in the Dark. Als Brandon Lee prügelt man sich gegen üble Gesellen durch die dunkle Gassen.

Alien Trilogy	Action	
Battlecruiser 3000 AD	Simulation	3. QT 96
Battlesport	Action	
Bubble Bobble	Action	
College Slam	Sport	
Dragonheart	Action	
Iron & Blood	Action	
Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal	Action	
Magic The Gathering	Strategie	
NFL Quarterback Club ´97	Sport	
Night of the Monsters	Adventure	
SpaceJam	Action	
Stratosphere	Strategie	4. QT 96
Striker ´96	Sport	
Super Motocross Championship	Rennspiel	
The Crow: City of Angels	Action	
WWF in Your House	Action	

ACTIVISION

Gespannt sein darf man auf INTERSTATE ´76, ein 3D-Action-Adventure im groovigen 70er Jahre-Milieu. Wie Mad Max kann man mit 25 verschiedenen Ami-Schlitten und einem ausbaufähigen Waffensystem über die Highways heizen, um die Öl-Reserven der USA vor Terrorbanden zu retten. Der Clou: Die IPX-Multiplayer-Option für bis zu acht Spieler. BLAST CHAMBER könnte ein echter Partyspaß werden. In einem drehbaren Labyrinth-Würfel können sich bis zu vier Spieler das Leben schwer machen. Da wird der Würfel gedreht und gekippt, Bomben werden gelegt und die Schwerkraft ein um´s andere Mal außer Kraft gesetzt. Im futuristischen Sportspiel HYPERBLADE läuft man mit Hockeyschlägern in Zweierteams inmitten einer Kugelarena einem Puck hinterher.


Interstate ´76

Hyperblade	Action	3. QT 96
Blast Chamber	Action	4. QT 96
Interstate ´76	Action	4. QT 96
The Elk Moon Murder	Interaktiver Film	3. QT 96

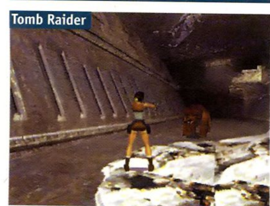
BLIZZARD

Wie an Blizzards Messestand zu erfahren war, verschiebt sich die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels DIABLO noch bis in den August hinein. Dafür durften aber die ersten Weltraumschlachten in STARCRAFT bewundert werden. Das Echtzeit-Strategiespiel fußt auf der Warcraft 2-Engine. Als Kommandant einer von drei außerirdischen Spezies werden wieder strategische Missionen übernommen, während man seinen Planeten und Einflußbereich verteidigt, interstellare Ressourcen nutzt und neue Technologien entwickelt. In L.A. waren die STARCRAFT-Missionen noch in die Menüoberfläche von Warcraft 2 eingebunden, sollen aber in einem völlig neuen, futurischen Outfit erscheinen.


Starcraft

Diablo	Rollenspiel	3. QT 96
Pax Imperia	Strategie	4. QT 96
Starcraft	Strategie	4. QT 96

EIDOS INTERACTIVE


Tomb Raider

Seit Anfang Mai firmiert U.S. Gold und seine angeschlossenen Labels (Domark, Core Design) unter dem Namen Eidos. Das herausragende Spiel zeigte man mit Core Designs TOMB RAIDER. In dem rasend schnellen 3D-Action-Adventure übernimmt man die Rolle einer Amazone, die in indianischen Dungeons vielen Gefahren begegnet. Je nach PC in verschiedenen Auflösungen spielbar, stach besonders die gelungene Umsetzung der komplexen und sehr realistisch animierten Bewegungsmöglichkeiten der Abenteurerin ins Auge. Aus der Ansicht hinter dem Spielcharakter ergeben sich atemberaubende Perspektiven. Ein Sprint, verschiedene Sprünge, Tauchen und beidhändiges Schießen sind für die Schöne kein Problem. Währenddessen setzt US Gold mit OLYMPIC SOCCER und OLYMPIC SUMMER GAMES auf aktuelle Sportereignisse, die diesmal mit 3D-Engines ausgestattet sind. Domark zeigte das 3D-Fantasy-Actionspiel DEATHTRAP DUNGEON, das sich mit 55 Charakteren über 16 Levels erstreckt, aber auch eine Multiplayeroption aufweisen kann. In diesem Zusammenhang sind die beiden Flugsimulationen CONFIRMED KILL und FLYING NIGHTMARES zu nennen, die besonders auf das „Head-to-Head-Spiel" setzen.

Confirmed Kill	Flugsimulation
Deathtrap Dungeon	Action
Flying Nightmares 2	Flugsimulation
Olympic Soccer	Sport
Olympic Summer Games	Sport
Real Trouble	Adventure
Terracide	Action
Tomb Raider	Action



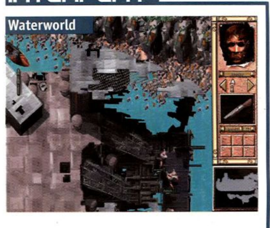
ELECTRONIC ARTS, BULLFROG

Bei Electronic Arts stand nahezu alles im Schatten der Rollenspiele DUNGEON KEEPER und Ultima Online (siehe Origin). Bullfrogs langerwartetes Rollenspiel-Leiter-Spektakel sollte in diesen Tagen eigentlich schon in den Regalen stehen. SYNDICATE WARS, der Nachfolger zum legendären Action-Strategiespiel, ist ebenfalls vor der Fertigstellung und soll bis September mit Bullfrogs 3D-Routinen für Furore sorgen. Wirklich neu bei EA war eigentlich nur das Rennspiel ANDRETTI RACING 97, das amerikanischen, IndyCar-Rasanz bietet. SOVIET STRIKE hingegen basiert auf der Jungle und Desert Strike-Reihe und zeigt zumindest eine völlig neue 3D-Grafikengine. Die Neuauflage von THE NEED FOR SPEED kann neben einer verbesserten SVGA-Engine einen Mehrspieler-Modus und zwei neue Strecken aufweisen. ROAD RASH ist ein Motorrad-Rennspiel, bei dem mit harten Bandagen um die Plazierung gekämpft wird. Aus dem EA Sports-Label ist insbesondere NHL HOCKEY 97 zu erwähnen, von dessen Spieler-Sprites man jetzt sogar die Werbeaufnäher am Trikot ablesen kann.


Soviet Strike

Andretti Racing 97	Rennspiel	n.n.b.
Dungeon Keeper	Rollenspiel	3. QT 96
NHL Hockey 97	Sport	4. QT 96
Road Rash	Rennspiel	4. QT 96
Soviet Strike	Action	3. QT 96
Syndicate Wars	Strategie	3. QT 96
The Need for Speed Sp. Ed.	Rennspiel	3. QT 96

INTERPLAY


Waterworld

Richtig fleißig ist derzeit Interplay. Deswegen haben wir den Kaliforniern auch einige besondere Seiten gewidmet (Vorschau ab Seite 152). Zu erwähnen bleibt hier das auf dem AD&D-Rollenspielsystem basierende Strategiespiel BLOOD & MAGIC, in dem mit Zauberei und Waffengewalt der Echtzeitkampf gegen die Widersacher bestanden werden muß. Ebenso lange wie Kevin Costner am Kinofilm, werkelt man inzwischen am dazugehörigen Strategiespiel WATERWORLD. Mit reichlich Videofootage garniert, muß man sich um den Aufbau und die Verteidigung seines Atolls kümmern. Um ein komplett handgezeichnetes Fantasy-Adventure handelt es sich bei SHADOAN, in dem ganz nach Tolkien-Muster Trolle und Goblins das Land unterdrücken. SHATTERED STEEL wiederum bietet knallharte Actionkost für Mech-Fans. Mit SVGA-Voxel-Technologie präsentiert sich die geballte Auseinandersetzung mit 50 verschiedenen Alien-Mechs auf hohem Niveau, zumal unter den Multiplayer-Optionen IPX-Netzwerke mit 16 Spielern unterstützt werden.

Blood & Magic	Strategie	3. QT 96
Descent to Untermountain	Rollenspiel	3. QT 96
Dragon Dice	Rollenspiel	4. QT 96
M.A.X	Strategie	n.n.b.
MDK	Action	1. QT 97
Shadoan	Adventure	3. QT 96
Shattered Steel	Action	3. QT 96
Star Trek: Starfleet Academy	Action	4. QT 96
Waterworld	Strategie	n.n.b.

MINDSCAPE, SSI

Das in einer gesonderten Pressekonferenz präsentierte Spielkonzept DARK EARTH stellen wir Ihnen ab Seite 158 auch gesondert vor. Eine Kooperation mit Marvel Comics bringt SPIDERMAN 2099, ein Superhelden-Actionspiel auf die Monitore. In MEGARACE 2 schlittern jetzt SVGA-Renner über die vorberechnete Fahrbahn. SILENCER ist wieder einmal ein zweidimensionaler, scrollender Action-Shooter unter Win95. Das zweite Spiel der WARHAMMER-Serie ist 40.000: DARK CRUSADERS, diesmal ein 3D-Actionspiel, in dem eine Kampftruppe geführt werden muß. Bei SSI fällt die historische Gefechtssimulation AGE OF THE RIFLES durch einen bisher einzigartigen Einheiten-Editor auf. Und natürlich wäre da noch der jüngste Generalssproß STAR GENERAL zu nennen, der das militärische Geschehen ins All verlegt.


Star General

Age of the Rifles	Strategie	04/96
Azrael's Tear	Adventure	3. QT 96
Dark Earth	Adventure	1. QT 97
Megarace 2	Rennspiel	3. QT 96
Necrodrome	Rennspiel	n.n.b.
Silencer	Action	3. QT 96
Spiderman 2099	Action	4. QT 96
Star Trader	Strategie	3. QT 96
Warhammer 40.000: Dark Crusaders	Action	3. QT 96

HASBRO INTERACTIVE



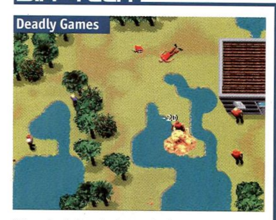
Battleship

Der amerikanische Spielwaren-Gigant drängt in den Markt der Computerspiele. Was liegt näher, als die eigenen Gesellschaftsspiele erst einmal zu „digitalisieren". Egal ob BATTLESHIP, das klassische Flottenmanöver, das Detektiv-Spiel CLUEDO, Würfelspaß mit ULTIMATE YAHTZEE, Schwarzweiß-Setzerei mit OTHELLO, Wortattacken mit SCRABBLE oder Strategiespaß mit RISIKO, alle diese Spiele leben auch in der PC-Version in erster Line von Mitspielern. So bieten die mit allerlei Videos und gerenderten Versatzstücken aufgemotzten Spiele alle eine Multiplayer-Option oder sogar Internet-Unterstützung an.

Battleship	Strategie	3. QT 96
Cluedo	Denkspiel	4. QT 96
Othello	Brettspiel	4. QT 96
Risiko	Strategie	4. QT 96
Scrabble	Brettspiel	3. QT 96
Ultimate Yahtzee	Würfelspiel	4. QT 96



SIR-TECH


Deadly Games

Wizardry lebt wieder auf, aber vorerst nicht als die Fortsetzung des bekannten Rollenspiels. NEMESIS, das Wizardry-Adventure, vermischt beide Genres in einem gerenderten Szenario, das aus der Ich-Perspektive und über Knotenpunkte begehbar gespielt wird. Ein echter Nachfolger allerdings ist DEADLY GAMES. Das zweite Spiel der Jagged Alliance-Reihe bietet mehr Missionen, mehr Waffen und Söldner. Besonders interessant ist der jetzt vorhandene Mehrspieler-Modus im Netzwerk (vier) oder per Modem.

Jagged Alliance: Deadly Games	Strategie	3. QT 96
Nemesis	Adventure	3. QT 96

VIACOM NEW MEDIA

AEON FLUX, die coole Heldin des gleichnamigen MTV-Cartoons, gibt in einem actionreichen 3D-Spiel ihr Monitor-Debüt. 35 Levels müssen absolviert werden, um das übernatürliche Wesen Demiurge in der SciFi-Welt dingfest zu machen. MTV´s SLAMSCAPE will ein neues Genre kreieren: das Musik-Actionspiel. Der futuristische Action-Shooter arbeitet dafür mit einer neuen interaktiven Sound-Engine, die blitzschnell auf das Geschehen am Monitor reagiert. SNOW CRASH, ein weiteres 3D-Actionspiel mit ausgeklügeltem Waffensystem, schickt den Spieler in den Cyberspace, um einen Computervirus zu stellen. In JOE'S APARTMENT hingegen darf man ganz „lemmings-like" eine Horde wildgewordener Kakerlaken kommandieren, um Joe aus Mietproblemen zu hauen und das Herz seiner Angebeteten zu gewinnen. Taktisch und ökonomisch geht es bei ENEMY NATIONS zur Sache. In einem Zukunfts-Szenario muß man in einer Mischung aus C&C und SimCity seinen Einflußbereich ausweiten und gedeihen lassen. Ein dreidimensionales Jump & Run-Spiel kommt mit THE DIVIDE: ENEMY WITHIN. Über 50 Stages muß man sich mit Bonusgegenständen und geschickter Steuerung zum Ziel durchschlagen. ARCHMAGE, ein Rollenspiel aus der Ich-Perspektive, vereint unter Win95 3D-Action und ein ausgeklügeltes Charaktersystem.


MTV´s Aeon Flux

Archmage: War of the Wizards	Rollenspiel	4. QT 96
Deathdrome	Action	4. QT 96
Enemy Nations	Strategie	4. QT 96
Joe´s Apartement	Strategie	4. QT 96
MTV´s Aeon Flux	Action	4. QT 96
MTV´s Slamscape	Action	4. QT 96
Snow Crash	Action	4. QT 96
StarTrek: Voyager	Adventure	1. QT 97
The Divide: Enemies within	Action	4. QT 96

MGM INTERACTIVE


Cyberthug

Der Medien-Konzern setzt auf die nicht abebbende 3D-Action-Welle. CYBERTHUG, der halbandroide Superheld, ballert und kämpft sich durch Verbrecher-Schergen, die das Internet kontrollieren wollen. Immer mit von der Partie ist sein verwandlungsfähiges Cyberboard. H.O.S.T. dagegen zeigt das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Ein Virus hat alle Roboter der Erde zu Killermaschinen mutieren lassen. Die einzige Hoffnung ist eine in der mexikanischen Wüste vergrabene außerirdische Sonde.

Cyperthug	Action	3. QT 96
H.O.S.T.	Action	4. QT 96
The Outer Limits Online	Adventure	n.n.b.

FOX INTERACTIVE

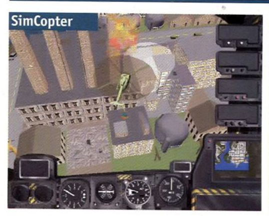


Die Hard Trilogy

Wieder ein Filmmogul, der ins Geschäft einsteigt. Gleich der erste Titel ist die Umsetzung einer Kinovorlage. Die DIE HARD TRILOGY vereint alle drei Bruce Willis-Filme in einem 3D-Actionspiel. Erst wird der Wolkenkratzer gesäubert, dann am Flughafen aufgeräumt und zu guter Letzt gibt´s Verfolgungsfahrten durch New York. Mit Spannung darf das Adventure AKTE X erwartet werden, zumindest geben die Geschichten um Agent Scully und Agent Mulder hervorragenden Stoff für knifflige Puzzles und spannende Atmosphäre.

Akte X	Adventure	n.n.b.
Die Hard Trilogy	Action	3. QT 96
Independence Day	Action	4. QT 96

MAXIS

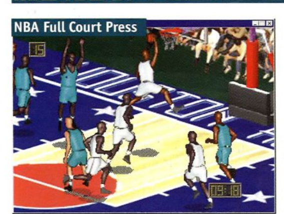

SimCopter

Coole Idee beim Sim-Spezialisten. Mit SIMCOPTER bekommt man eine Flugsimulation, in die selbstgebaute SimCity2000-Städte importiert und abgeflogen werden können. Darüber hinaus werden 30 fertige Cities mitgeliefert, in denen Missionen bewältigt werden müssen. Mit SIMGOLF wagt man sich jetzt auch ins Sportspiel-Genre. Der Clou dabei ist, daß die Maus wie ein Golfschläger über das Pad gezogen wird, um die Schläge auszuführen. Jetzt endlich erhältlich ist auch die SIMCITY 2000 NETWORK Edition, die sowohl Modem-, Netzwerk- als auch Internetspiel unterstützt.

SimCity Network	Strategie	3. QT 96
SimCopter	Flugsimulation	4. QT 96
SimGolf	Sport	4. QT 96
SimPark	Strategie	4. QT 96



MICROSOFT


NBA Full Court Press

Erstmals mit großem Spiele-Line Up vertreten war Microsoft. Neben den enttäuschenden Sport-Spielen MICROSOFT SOCCER und NBA FULL COURT PRESS sowie dem U-Boot-Actionspiel DEADLY TIDE und dem Fury3-ähnlichen HELLBENDER gefiel uns am ehesten MONSTER TRUCK MADNESS, ein Fun-Rennspiel mit riesigen amerikanischen Pick-Ups. Dennoch hätten wir uns von der Microsoft Games Group etwas Innovativeres gewünscht.

Deadly Tide	Action	4. QT 96
Hellbender	Action	4. QT 96
Gex	Action	4. QT 96
Monster Truck Madness	Rennspiel	4. QT 96
NBA Full Court Press	Sport	4. QT 96
Microsoft Soccer	Sport	3. QT 96
Age of Empires	Strategie	2. QT 97

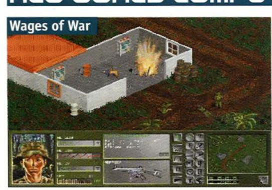
TRILOBYTE


Clandestiny

Auf neuen Pfaden wandelt man mit dem klassisch animierten Comic-Grafik-Adventure Clandestiny, das zwei Teenager in die geheimnisvolle Welt der schottischen Spukschlösser versetzt. Ganz aufgegeben hat Trilobyte die gerenderten Platt-Puzzeleien der Vergangenheit aber noch nicht und kündigt unverzagt die Arbeit an THE 7TH GUEST 3 an.

Clandestiny	Adventure	3. QT 96
The 7th Guest III	Denkspiel	4. QT 97

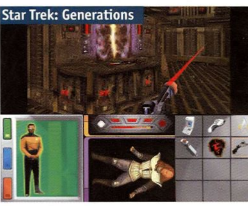
NEW WORLD COMPUTING

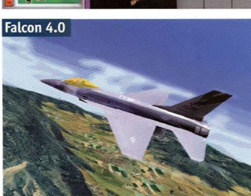
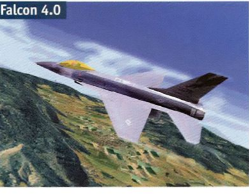

Wages of War

Neben dem zweiten Teil der Heroes of Might & Magic fiel auch hier ein Echtzeit-Strategiespiel auf. WAGES OF WAR zeigt das Kampfgetümmel aus einer isometrischen SVGA-3D-Perspektive, wo sich 50 verschiedene Söldner-Einheiten mit ebenso vielen Waffenarten beharken. Futuristische Luftkämpfe gibt es mit VIPER. In der Rolle des Spezial-Piloten Jake Mason bekämpft man 40 Levels lang eine außerirdische Bedrohung mit dem modernsten Kampfjet der Welt. Bis zu acht Spieler im Netzwerk, Internet oder zwei Spieler per Modem können die Wunderwaffe gegeneinander ins Feld führen.

Heroes of Might & Magic 2	Strategie	4. QT 96
Might & Magic 6	Rollenspiel	1997
Viper	Action	3. QT 96
Wages of War	Strategie	3. QT 96

MICROPROSE


Star Trek: Generations



Falcon 4.0

Nachdem F1GP2 endlich das Licht der Spielerwelt erreicht hat, widmet man sich den weiteren Produkt-Highlights, wie STAR TREK: GENERATIONS, das den Spieler endlich in der Ich-Perspektive in eine realistische SVGA-3D-Darstellung des Star Trek-Universums versetzt. Doch wieder ein neues Rennspiel steht mit SAN FRANCISCO THRILLS an. In einer Corvette brettert man durch die hügeligen Straßen der Pazifik-Metropole oder quer über die Golden Gate Bridge. Im Mittelpunkt der Entwicklung des Flugsimulators EUROPEAN AIR WAR steht die Multiplayerfähigkeit per Netzwerk oder Modem. Ganz anders bei FALCON 4.0. Der Nachfolger des Genre-Klassikers will die Meßlatte für Flugsimulationen neu definieren. Was in Los Angeles von der frühen Version zu sehen war, läßt schon erahnen, daß der Falcon wieder ganz oben mitmischen wird.

European Air War	Flugsimulation	n.n.b.
Falcon 4.0	Flugsimulation	2. QT 97
Master of Orion 2	Strategie	3. QT 96
San Francisco Thrills	Rennspiel	n.n.b.
Star Trek: Generations	Adventure	4. QT 96

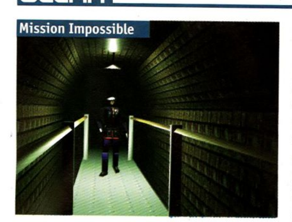
ORIGIN


No Regret

Einer der Stars der E3 war unbestritten ULTIMA ONLINE, das wir auf der Seite 160 gesondert vorstellen. Daneben wurde der zweite Teil von CRUSADER vorgestellt, das zu einer neuen Origin-Spieleserie aufgebaut werden soll. Von PRIVATEER: THE DARKENING, der Mischung aus interaktivem Film und Weltraumschlachten à la Wing Commander, war nur der Actionpart zu bewundern, dessen Qualität aber sogar WC IV in den Schatten stellte. Zusammen mit dem origin-eigenen Film-Know-how und Schauspielern wie Christopher Walken und John Hurt darf man sich bei über hundert Missionen und 18 Raumschiffen auf ein tolles Spektakel freuen.

Crusader: No Regret	Action	3. QT 96
Privateer: The Darkening	Interaktiver Film	4. QT 96
Ultima Online	Rollenspiel	1. QT 97

OCEAN

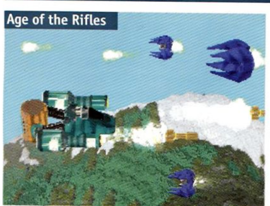


Mission Impossible

Die Amerikaner haben sich mit MISSION IMPOSSIBLE wieder einmal eine Filmlizenz unter den Nagel gerissen. Das 3D-Action-Adventure zum neuen Tom Cruise-Streifen versetzt den Spieler in die Rolle eines Geheimagenten, der mit allerlei MacGyver-Tricks explosive Aufträge erledigen muß. Einen echten 3D-Shooter gibt es mit DAWN OF DARKNESS, der über die genreüblichen Multiplayer-Optionen und Spielinhalte verfügt. An EAs Desert Strike-Serie angelehnt scheint das Helikopter-Actionspiel VIPER. Eine interessante Erweiterung gibt es für den EF 2000. TACTCOM versetzt die Spieler nun in die Lage, Head-to-head-Dogfights zu fliegen und verbessert zugleich die KI der Computergegner; mit dabei ist ein Mission-Builder.

Titel	Genre	Termin
Dawn of Darkness	Action	n.n.b.
EF2000: Tactcom	Flugsimulation	n.n.b.
Mission Impossible	Adventure	n.n.b.
Viper	Action	n.n.b.

PHILIPS MEDIA



Age of the Rifles

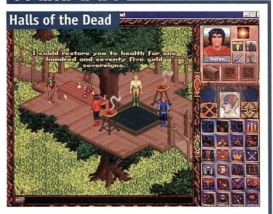
Nach wie vor der einzige Titel mit sicheren Hit-Qualitäten bei Philips ist DOWN IN THE DUMPS, das sich nun bis in den September hinein verschoben hat. Von gleicher Mannschaft wird derzeit DEMON DRIVER programmiert, ein verrücktes Action-Rennspiel. Ballerspaß pur verspricht QAD, in dem man mit einem Raumgleiter über fraktale Landschaften hinwegdüst und Aliens gleich reihenweise vom Himmel holt. BATTLE SLAYER, ein Fantasy-Kampfspiel, bietet die üblichen Features im Genre. NIHILIST ist ein Weltraum-Shooter für Puristen, die im Multiplayer-Spiel zu Hause sind.

Titel	Genre	Termin
Battle Slayer	Action	4. QT 96
Demon Driver	Rennspiel	4. QT 96
Down in the Dumps	Adventure	3. QT 96
MicroMachines 3D	Rennspiel	4. QT 96
Nihilist	Action	4. QT 96
QAD	Action	4. QT 96
Voyeur 2	Interaktiver Film	3. QT 96



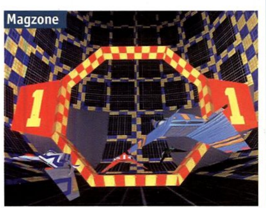
TRIMARK

Halls of the Dead



HALLS OF THE DEAD, der Nachfolger des Rollenspiels Faery Tale Adventure.

Magzone



MAGZONE, SciFi-Rennspiel unter Win95 mit Multiplayer-Option.

Galaxis	Strategie	n.n.b.
Halls of the Dead	Rollenspiel	4. QT 96
Magzone	Rennspiel	4. QT 96

PSYGNOSIS

Ecstatica 3



Die Stadt der verlorenen Kinder



Besondere Leckerbissen hatte Psygnosis für Adventure-Fans zu zeigen. DIE STADT DER VERLORENEN KINDER basiert auf dem gleichnamigen Film. Als kleines Mädchen machen Sie sich auf die Suche nach den verschwundenen Kindern der Stadt. Dies geschieht in einer 3D-Umgebung, die Sie von mehreren Kamerapositionen einsehen können. Besonderes Augenmerk hat man auf die realistische Darstellung der Animationen gelegt. Auch ECSTATICA 2 erstrahlt in einem erstaunlichen Outfit. Die immer noch aus Ellipsenkörpern aufgebaute 3D-Welt ist nicht zuletzt durch die SVGA-Darstellung wesentlich detaillierter geworden. Über 2.000 Kameraperspektiven begleiten den Spieler auf dem gefahrvollen Streifzug durch eine verwunschene Welt. DISCWORLD 2 ebenso. Der schusselige Zauberer Rincewind erlebt seine witzigen Abenteuer nicht mehr in Standard-VGA, sondern in handgezeichneten SVGA-Comic-Animationen. Aber auch für die Action-Fans ist gesorgt. DESTRUCTION DERBY 2, MONSTER TRUCK MADNESS und WIPEOUT XL zeigen eindrucksvoll, wie kurzweilige Rennspiele auszusehen haben.

Alphastorm	Action	4. QT 96
Athanor	Adventure	1. QT 97
Blue Ice	Adventure	4. QT 96
Destruction Derby 2	Rennspiel	4. QT 96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	4. QT 96
Discworld 2	Adventure	3. QT 96
Ecstatica 2	Action	3. QT 96
F1-Post Season	Rennspiel	4. QT 96
Monster Truck Rally	Rennspiel	4. QT 96
Rodney Matthews	Action	4. QT 96
Sentinent	Rollenspiel	3. QT 96
Tenka	Action	4. QT 96
The Adventures of Lomax in Lemmingland	Adventure	4. QT 96
The Fallen	Adventure	3. QT 96
The Island of Dr. Moreau	Adventure	4. QT 96
WipEout XL	Rennspiel	4. QT 96
Zombieville	Adventure	4. QT 96

NOVALOGIC

F-22 Lightning



Die Action-Simulations-Spezialisten haben ihre Voxel-Technologie verbessert und statten ARMORED FIST 2 und COMANCHE 3 mit der hochauflösenden Voxel 2-Engine aus. Dennoch entwickelte man für F-22 LIGHTNING 2 auch die polygonbasierte Grafikdarstellung weiter. Die Verbesserungen der Grafikengine machen sich besonders bei den 3D-Objekten bemerkbar, die jetzt wesentlich detaillierter sind und kaum noch verpixeln.

F-22 Lightning 2	Flugsimulation	4. QT 96
Comanche 3	Flugsimulation	1997
Armored Fist 2	Panzersimulation	4. QT 96

SIERRA

Birthrights

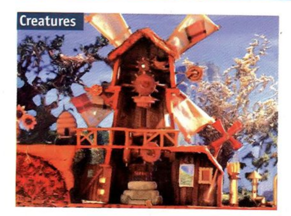


Einen alten Bekannten traf man mit LEISURE SUIT LARRY 7 wieder, dem Al Lowe wieder Leben eingehaucht hat. Nur thematisch ein Nachfolger ist PHANTASMAGORIA 2. In der völlig neuen Geschichte dreht sich jedoch wieder alles um die filmische Umsetzung des Bösen. BETRAYAL IN ANTARA, das Krondor-Sequel, dürfte Rollenspieler mit dem neuen Magiesystem und der detaillierten hochauflösenden Grafik überzeugen. LIGHTHOUSE, ein First-Person-Adventure im Jules Verne-Look, versetzt Sie in eine mysteriöse mechanische Welt, in der Sie Puzzles lösen und kleine Spiele gewinnen müssen, um einem gekidnappten Professor wieder auf die Spur zu kommen. Besonders eindrucksvoll fanden wir BIRTHRIGHT. Das den AD&D-Welten entlehnte Rollenspiel verfügt über eine starke strategische Note sowie Actionparts, die in hervoragender Weise präsentiert werden. Mit CYBERGLADIATORS präsentiert Sierra sein erstes Kampfspiel, in dem Roboter nach RoR-Vorbild (Mirage) gegeneinander antreten. Ebenso auffällig war auch HUNTER HUNTED, bei dem es sich um ein gerendertes und gefilmtes 2D-Jump & Shoot-Spiel handelt.

Birthright	Rollenspiel	4. QT 96
Eagerly	Adventure	4. QT 96
Red Baron 2	Flugsimulation	4. QT 96
Lords of the Realm 2	Strategie	4. QT 96
Civil War General	Strategie	3. QT 96
Cybergladiators	Action	4. QT 96
Hunter Hunted	Action	4. QT 96
Missionforce: Cyberstorm	Strategie	3. QT 96
Lighthouse	Adventure	3. QT 96
Betrayal in Antara	Rollenspiel	4. QT 96
Leisure Suit Larry 7	Adventure	4. QT 96
Phantasmagoria 2	Adventure	4. QT 96



WARNER INTERACTIVE

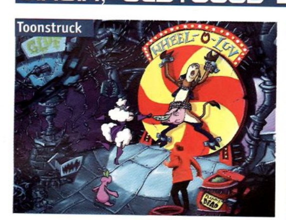

Creatures

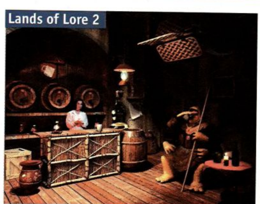

Global Chaos

Prall gefüllt war Warners Portfolio. Für das größte Aufsehen sorgte jedoch CREATURES. Mit den Routinen des „Zuchtprogramms für den PC" soll es das erste Mal gelungen sein, künstliches Leben von der Fortpflanzung über Lernphasen und Alterungsprozeß bis hin zum Tod zu simulieren. Der Spieler kann für seine „Haustiere" sorgen, mit ihnen spielen und sie lehren, wie sie in ihrer Welt am besten überleben können, ansonsten gehen sie zugrunde. Konventioneller gibt sich das Puzzle-Adventure aus der Ich-Perspektive SAFECRACKER. Sie schlüpfen in die Rolle des Sicherheitsexperten einer Tresorfirma und müssen Ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen und den Master-Safe des eigenen Chefs knacken. GLOBAL CHAOS (vormals Your Personal Amok) ist für uns einer der Geheimtips in diesem Jahr. Das 3D-Action-Strategiespiel verfügt über eine hervorragende Grafik-Engine und eine geniale Umsetzung des Spielprinzips. Als Chef einer Kampfbasis muß man seine Boden- und Lufteinheiten geschickt gegen eine feindliche Übermacht führen. Das Besondere daran ist, daß man jederzeit in die Cockpits der jeweiligen Fahrzeuge einsteigen kann.

3 Skulls of the Toltecs	Adventure	3. QT 96
Assassin 2015	Action	4. QT 96
Constructor	Simulation	4. QT 96
Creatures	Simulation	3. QT 96
Deadlock	Strategie	3. QT 96
Eradicator	Adventure	4. QT 96
F1	Rennspiel	3. QT 96
Global Chaos	Action	3. QT 96
International Moto X	Rennspiel	3. QT 96
M.I.A.	Flugsimulation	3. QT 96
NFL Legends ´97	Sport	4. QT 96
Ravage	Action	4. QT 96
Safecracker	Adventure	3. QT 96
Smart Petrol	Adventure	3. QT 96
Squeezils	Action	4. QT 96
Star Control 3	Strategie	3. QT 96
Super Bubsy	Action	3. QT 96
Test Drive: Offroad	Rennspiel	4. QT 96
The Drowned God	Rollenspiel	4. QT 96
The Egyptian Jukebox	Rollenspiel	4. QT 96

VIRGIN, WESTWOOD


Toonstruck


Lands of Lore 2

Geradezu pompös war wieder einmal der Auftritt Virgins. Nicht nur, daß man mit Westwood zusammen erstmals eine spielbare Version des nächsten Command & Conquer-Spiels Alarmstufe Rot zu sehen bekam (Thema des Monats ab Seite 30), auch aus dem eigenen Lager hatte man mit NHL POWERPLAY 96 und TOONSTRUCK echte „Eyecatcher" im Programm. Das seit langem in der Entwicklung befindliche Cartoon-Adventure verbindet Videosequenzen und verrückte Comicsequenzen zu einem spektakulären optischen Ergebnis. Ganz so, wie sich eben der Hauptdarsteller, ein Comiczeichner, der in seiner Cartoon-Welt gefangen ist, fühlen muß. Ebensowenig mit optischen Reizen sparte Westwoods Rollenspiel LANDS OF LORE: GÖTTERDÄMMERUNG. Die phantastischen Zwischensequenzen gehen nahezu unbemerkt in die neuartige SVGA-3D-Engine über, die in einer kompletten 32 Bit-Architektur programmiert wurde. Ebenfalls neu: CADDY HACK, ein Minigolf-Spiel mit


NHL Powerplay 96

Strategie- und Puzzle-Einlagen, GRID RUNNER, ein rasantes Labyrinth-Spiel, sowie GALACTIC MIRAGE, ein SGI-gerendertes Echtzeit-Strategiespiel.

Toonstruck	Adventure	4. QT 96
Galactic Mirage	Strategie	n.n.b.
Grid Runner	Action	n.n.b.
NHL Powerplay ´96	Sport	n.n.b.
Caddy Hack	Sport	n.n.b.
C&C Alarmstufe Rot	Strategie	3. QT 96
Lands of Lore 2	Rollenspiel	4. QT 96
Heart of Darkness	Action	4. QT 96

GAMETEK



Abduction

Klassische Grafik-Adventures hatte Gametek im Angebot. ALIEN INCIDENT bringt echten Horror in eine ganz normale Halloween-Nacht. Durch ein Zeit-Raum-Loch gelangt ein Alien-Raumschiff in die Erden-Dimension und sorgt für Chaos im Diesseits. Haben Sie sich schon einmal unversehens in einer außerirdischen Welt wiedergefunden, in der nichts Bekanntes mehr seine Gültigkeit hat? In ABDUCTION können Sie den Spielcharakter durch die mißliche Situation und über 100 Locations nach Hause auf Erden führen. NET:ZONE hingegen bietet in einer Spionage-Story Gameteks erstes 3D-Adventure aus der Ich-Perspektive.

Abduction	Adventure	1. QT 97
Alien Incident	Adventure	3. QT 96
Emperor of the Sun	Strategie	4. QT 96
Mutant Penguins	Strategie	n.n.b.
Net:Zone	Adventure	3. QT 96
Soul Hunt	Action	4. QT 96
Surface Tension	Action	3. QT 96

WarCraft II
Beyond the Dark Portal


2 x 12 Neue Szenarien


Neue Heldenfiguren


50 Mehrspieler-Karten


Neue 3D-Animationen

Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner´zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals ...

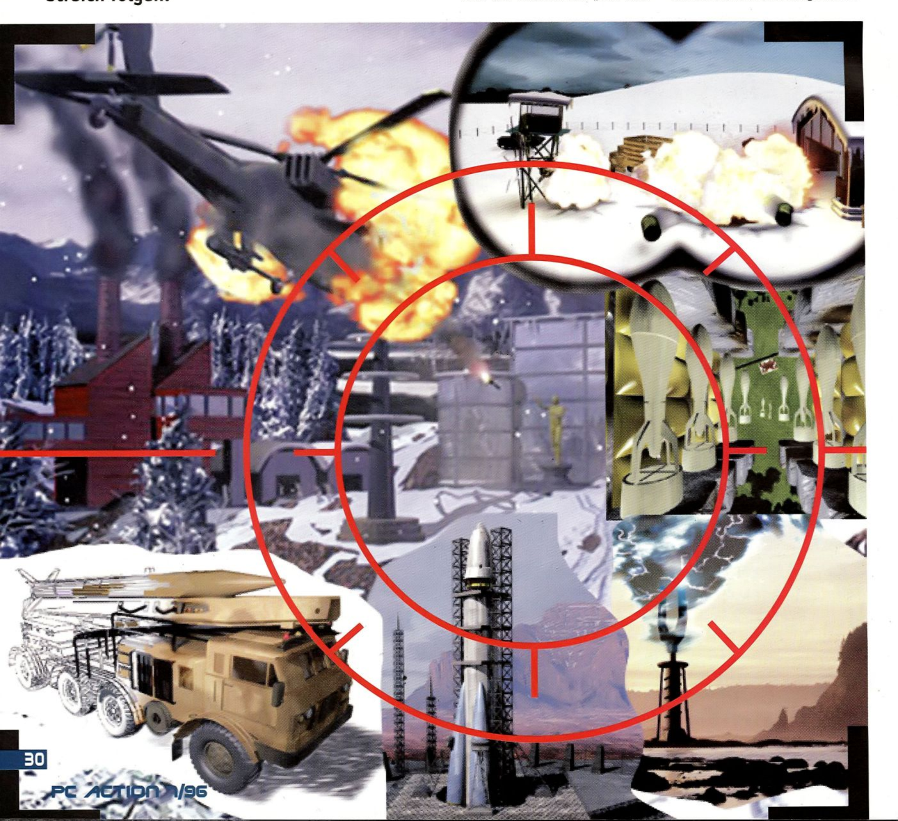
Benötigt Vollversion von WarCraft II

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

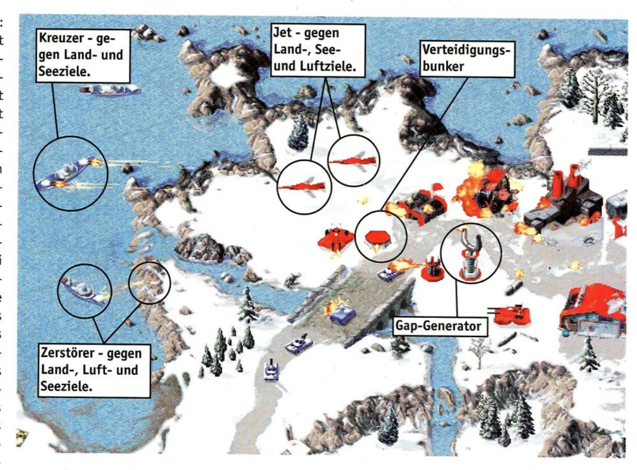
JAWOHL SIR!

Es war ein Phänomen. 1995 schlug Westwoods Command & Conquer im wahrsten Sinne des Wortes wie eine Bombe in die PC-Spielergemeinde ein. Hunderttausende waren über Monate gefangen von der Atmosphäre und dem Thrill der bis dato einzigartigen Mischung aus Strategie- und Action-Spiel. In wenigen Monaten soll mit „C&C: Alarmstufe Rot" der nächste Streich folgen.

Nach einem derartigen Smash-Hit wie dem Tiberium-Konflikt ist es für jeden Entwickler eine Herausforderung, an den Erfolg anzuknüpfen. Die kalifornischen Westwood Studios haben sich dabei für einen dreigeteilten Weg entschieden: Zuerst bot man auf gleicher technischer Basis den vielen C&C-Spielern mit der Mission-CD „Der Ausnahmezustand" eine neue Challenge, die es in Sachen Schwierigkeitsgrad in sich hatte. Zeitgleich arbeitete man aber an der Entwicklung von C&C Alarmstufe Rot, dessen Szenario, in der Vergangenheit liegend, die Historie für die bekannte C&C-Welt der GDI- und NOD-Kriege bereiten soll. Zu guter Letzt ist man natürlich eifrig dabei, an der echten Fortsetzung zum Ti-



berium-Konflikt zu arbeiten: C&C 2: Tiberium Sun. So ist „C&C Alarmstufe Rot“, Westwoods zweites Spiel der C&C-Serie, nur in technischer Hinsicht als Weiterentwicklung, nicht aber als Fortsetzung des Tiberium-Konflikts anzusehen. Alarmstufe Rot (die englische Version trägt den Titel „Red Alert“) versetzt den Spieler als Befehlshaber in die Zeit des Zweiten Weltkriegs und ist damit in der Chronologie der C&C-Spiele quasi der Prolog zum Tiberium-Konflikt. Westwood gestaltet die Hintergrundgeschichte des Zweiten Weltkriegs allerdings unter anderen gesellschaftspolitischen Ausgangspositionen als die Geschichtsbücher. Die „entnazifizierte“ Ausrichtung des Szenarios kann man durchaus als cleveren Marketing-Schachzug verstehen. An keinem anderen Ort der Welt hat sich das erste C&C-Spiel so gut verkauft wie in Deutschland. Über 400.000 Exemplare sind hierzulande schon über die Ladentheken gewandert. Indem die Kalifornier das Dritte Reich im Spieldesign außen vor lassen, steht man im erfolgreichsten Absatzmarkt gleich auf sichererem Terrain. Denn gerade im Zusammenhang mit Computerspielen ist dieses dunkelste Kapitel deutscher Geschichte ein Reizthema in deutschen Behörden.



Umgeschriebene Geschichte

In den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts existieren kein Hitler und kein Nazideutschland. Stattdessen überzieht die Sowjetmacht unter der Führung des Tyrannen Josef Stalin ganz Europa mit Krieg und Terror. Ein Land nach dem anderen wird von der Roten Armee überrollt. Europa steht kurz vor dem Fall. Der Spieler übernimmt die Rolle der Alliierten, deren Schulterschluß erst vollzogen wird, als Stalin sich auf den Sturm Deutschlands vorbereitet. An diesem Punkt beginnt das eigentliche Spiel, und man darf sich für eine von drei unterschiedlich schweren Kampagnen entscheiden, deren Grenzen aber im weiteren Spielverlauf verschwimmen. Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad übernimmt man die Führung der britischen Streitkräfte und ist in erster Linie mit dem Aufbau der Nachschubwege für die beiden anderen Kampagnen verantwortlich. Hier findet sich der Lage des königlichen Inselreiches entsprechend eine Vielzahl an Marine-Missionen. Die Kampagne mittlerer Schwierigkeit entwickelt sich im Süden Europas um die spanische Halbinsel. Hier wird der Spieler überwiegend mit den Land- und Stellungsgefechten konfrontiert und ist damit beschäftigt, die Rote Armee in Schach zu halten. Der große Showdown der dritten Kampagne verlegt das Szenario inmitten des Peloponnes. Rund um Griechenland entwickelt sich die große Auseinandersetzung, die ein umfassendes Kommando über alle Truppengattungen in der Luft, zu Lande und zu Wasser erfordert. In umgekehrter Weise kann auch die Rolle des Bösewichts und die Führung der Sowjettruppen übernommen werden. Je nach gewählter Verzweigung in den



DIESER AUSSCHNITT DER TECHNISCH FASZINIERENDEN VIDEOSEQUENZEN ZEIGT EINE AUFNAHME DES WAFFENSCHACHTS EINES BOMBERS, DER SICH DIREKT ÜBER DEM ZIEL BEFINDET UND SEINE EXPLOSIVE FRACHT ABWIRFT.



NEUE EINHEITEN

Über 30 neue Einheiten, Fahrzeuge und Gebäude hat sich Westwood für C&C Alarmstufe Rot einfallen lassen. Hier eine Aufstellung der uns bis heute bekannten Neuerungen:

Gebäude und Einrichtungen:
Schiffswerft
Chronosphere
Gap-Generator
Tesla-Coil
Artillerie-Stellung
Raketenabschuß-Basis
Verteidigungs-Bunker

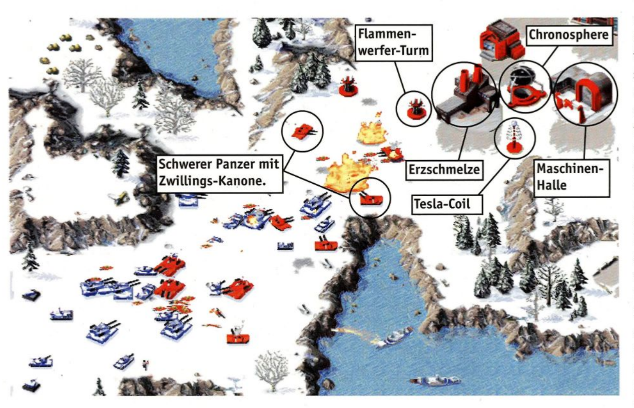
Fahrzeuge:
Schürf-Transporter
Schwerer Panzer
Mobiler Radar-Störsender
Mobile Raketenabschuß-Rampe

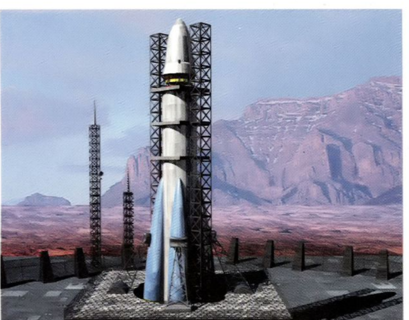
Schiffe:
Zerstörer
Kreuzer
U-Boot

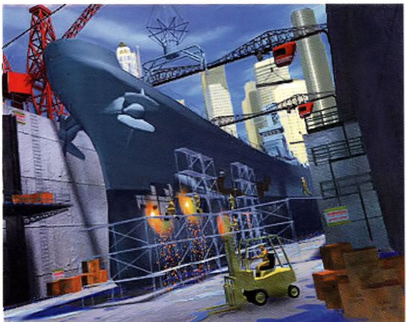
Flugzeuge:
Bomber
Kampfjet

Kampfeinheiten:
Fallschirmspringer
Sanitäter
Saboteur
Dieb
Spion

Sonstiges:
Wachhund
Landmine




IM WEITEREN SPIELVERLAUF UND BEI ENTSPRECHENDEM FORTSCHRITT IN DER FORSCHUNG STEHEN IN C&C ALARMSTUFE ROT AUCH RAKETENABSCHUSS-BASEN ZU VERFÜGUNG.


IN DEN SCHIFFSWERFTEN WERDEN KREUZER, ZERSTÖRER UND U-BOOTE GEWARTET UND GEBAUT.

Kampagnen erstreckt sich das Spiel auf mindestens 13 Missionen je Partei.

Künstlerische Freiheiten
So wie Westwood ein fiktives Szenario in den Boden der realen Geschichte gepflanzt hat, nimmt man sich auch in Sachen damaliger Technologie und Wissenschaft die künstlerische Freiheit, Grenzen zwischen Realität und Phantasie verschwimmen zu lassen. Beispielsweise befindet sich die Luftfahrt-Technik im konstruierten Umfeld der 40er Jahre auf heutigem Entwicklungsstand. Darüber hinaus sind die in der Mitte „unseres" Jahrhunderts gescheiterten Militär-Phantastereien wie das Rainbow- und Philadelphia-Projekt nun doch geglückt und geben beiden Parteien mächtige Waffen an die Hand, wie zum Beispiel den „Gap-Generator". Er umgibt Kampfeinheiten mit einem undurchdringbaren Energiefeld, das zwar sichtbar ist, aber sein Inneres nicht preisgibt. So sieht der Gegner zwar feindliche Einheiten heranrücken, kann aber keine 100%ig geeigneten Gegenmaßnahmen treffen. Das Überraschungsmoment verbleibt auf der Seite des Angreifers. Eine andere mächtige Phantasie-Waffe stellt die „Tesla-Coil" dar. Sie verfügt in etwa über die gleichen Verteidigungsqualitäten wie die Lasertürme der NOD aus dem Tiberium-Konflikt. Dabei handelt es sich um riesige Elektro-Spulen, die gegnerische Einheiten mit gewaltigen blitzähnlichen elektrischen Entladungen auf Distanz halten.

Authentische Atmosphäre
In Sachen grafischer Darstellung des Spielgeschehens orientiert sich C&C Alarmstufe Rot mit dem „Art Deco" der 40er Jahre wieder an der Wirklichkeit. Die Darstellung bekannter Einheiten wurde zwar zum Teil aus dem Tiberium-Konflikt übernommen, neue Fahrzeuge jedoch und vor allem die Gebäude wurden in 3D-Grafikprogrammen dergestalt konstruiert, daß sie in ihrer detailverliebt gerenderten Optik einer Hollywood-Produktion wie der „Schlacht um Midway" entsprungen sein könnten. Und natürlich findet der Spieler in dieser Zeit

NEUES OUTFIT

Die Westwood-Truppe ruht sich nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern feilt weiterhin an jeder Ecke des Spiels, um auch in Sachen Menü-Design auf der Höhe der Zeit zu bleiben. Hier sehen Sie die Icons identischer Einheitensymbole aus drei Spiel-Versionen im Vergleich.

	Infanterist	Spähpanzer
Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt (1995)		
Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt Win (1996)		
Command & Conquer: Alarmstufe Rot (1996)		



HELIKOPTER GREIFEN DAS GEGNERISCHE HAUPTQUARTIER AN UND WERDEN IHRERSEITS VON EINER TESLA-COIL ATTACKIERT.



MEHR ÜBERSICHT

Mit der Windows-Portierung und C&C Alarmstufe Rot erhält man nicht nur nur ein neues Menü-Design und eine detailliertere Radarkarte, sondern natürlich auch die schmerzlich vermißte SVGA-Darstellung. Unser Beispiel aus dem Tiberiumkonflikt in der Urfassung und der Windows-Version demonstriert, daß nun das Spielfenster einen um etwa 2/3 größeren Bildausschnitt zeigt.





auch kein Tiberium, das ihm den Ausbau seiner Basis und den Aufbau einer schlagkräftigen Armee finanzieren könnte. Stattdessen muß Ausschau nach Bodenschätzen gehalten werden, bevor man diese mit Schürf-Fahrzeugen zutage fördert und neue Gebäude und Einheiten entwickeln kann. Über dreißig neue Objekte finden sich in C&C Alarmstufe Rot (siehe Kasten: Neue Einheiten). Der gravierendste Unterschied im Spielablauf zum Vorgänger ist sicherlich der Einsatz von Kampfeinheiten zur See wie Zerstörer, Kreuzer und U-Boote, die mit unterschiedlicher Bewaffnung auch Land- und Luftziele ins Visier nehmen können. Aber auch die Möglichkeiten der Luftwaffe sind mit Bombern, Kampfjets und Fallschirmspringern deutlich ausgebaut worden. Komplettiert wird das authentische Bild damaliger Gefechtsführung durch Einheiten wie Sanitäter, Saboteure, Diebe, Spione, Wachhunde, Landminen, Bunker und mobile Radar-Störsender.

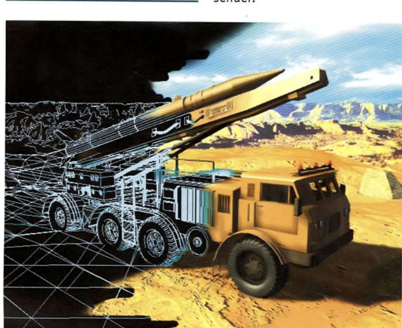
Internet Info: COUNTDOWN

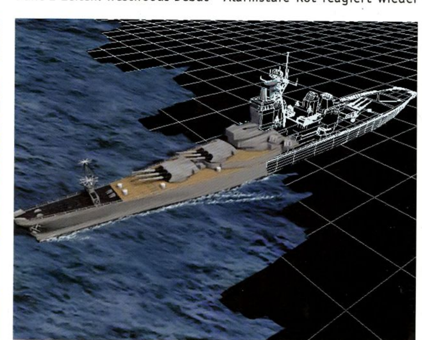
Westwood zählt die Tage bis zum (amerikanischen) Release von C&C Red Alert. Auf der firmeneigenen Homepage zählt ein JavaScript die Zeit bis zum Verkaufsstart. Der Stand bei Redaktionsschluß: 118 Tage, 4 Stunden, 56 Minuten und 45 Sekunden.

http://www.westwood.com/redalert/redalert.html

Technische Weiterentwicklung

So wie Westwoods neues C&C-Spiel thematisch einen Blick zurück in die eigene Geschichte wirft, zeigt sich Alarmstufe Rot in technischer Hinsicht als Schritt nach vorne. Da erscheint der schon 1995 angemahnte SVGA-Modus nur das Geringste (siehe Kasten: Mehr Übersicht). Insbesondere im Bereich der künstlichen Intelligenz besann man sich auf die alten Tugenden aus Dune 2-Zeiten. Westwoods Debüt im Echtzeit-Strategie-Genre setzte im Gegensatz zum Tiberiumkonflikt wieder auf situationsabhängige KI. Während beispielsweise die Spice-Erntemaschinen aus Dune 2 bei feindlichen Angriffen noch das Weite suchten, gingen die Tiberium-Harvester auf der Suche nach dem nächsten Feld stur ihrem Auftrag nach und schließlich im gegnerischen Beschuß in Flammen auf. Die Computer-Intelligenz in Alarmstufe Rot reagiert wieder



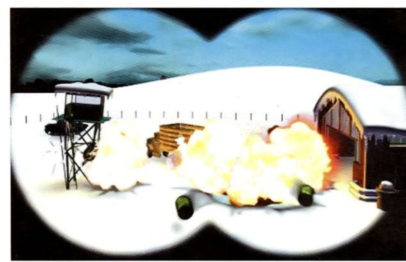


NACH ENTWÜRFEN MIT PAPIER, BLEISTIFT UND AIRBRUSH WERDEN DIE ERGEBNISSE IN 3D-GRAFIKPROGRAMMEN ALS DRAHTGITTERMODELLE NACHGEBAUT UND MIT TEXTUREN ÜBERZOGEN: LINKS EIN RAKETENTRANSPORTER, RECHTS EIN KREUZER.

auf spezifische Situationen und aktuelle Umgebungsparameter, was natürlich auch bedeutet, daß der Computergegner weniger leicht berechenbar sein wird. Westwood ist derart überzeugt von der Leistungsfähigkeit der KI-Engine, daß man sich sogar dazu entschlossen hat, die Option eines einstellbaren Schwierigkeitsgrades zu implementieren. Die selbstmörderische Dummheit so mancher Einheit soll endlich der Vergangenheit angehören. Auch das ohnehin schon gelungene Benutzer-Interface wurde noch einmal überarbeitet. Gruppierte Truppenteile können nun in festgelegten Formationen vorrücken, und es können neuerdings Wegmarken für eine exakte Streckenführung gesetzt werden. Dies ist besonders bei großen Truppenverbänden ratsam, denn im ersten Teil suchten sich einzelne Einheiten einen eigenen, abenteuerlichen Weg zum gesetzten Zielpunkt, oftmals mitten durch die Reihen des Gegners. Mit in das Bild des situationsangepaßten Spielverlaufs reiht sich auch die musikalische Gestaltung, die sich ebenfalls an die Sound-Engine aus Dune 2 anlehnt. In C&C Alarmstufe Rot werden die Industrial-Musiksamples auf das Spielgeschehen abgestimmt und nicht wie im Vorgänger ganze Stücke hintereinander abgespielt.

Die eigentliche Herausforderung

Seine besondere Faszination entwickelt Command & Conquer aus dem Multiplayer-Spiel per Netzwerk oder Modem. Kein PC kann bisher einem menschlichen Gegenüber in Sachen Intelligenz und vor allem Spielmotivation gleichkommen. Dies ist einer der Gründe, weshalb die Kalifornier besonderes Augenmerk auf die Verbesserung der Multiplayermöglichkeiten gelegt haben. Gleich eingebaut ist in Alarmstufe Rot die Möglichkeit des direkten „Head-to-Head"-Internetspiels. Außerdem werden IPX-Netzwerke nun bis zu sechs Spielern unterstützt und zugleich wird ein verbessertes Chat-System geboten, das längere Mitteilungen zuläßt. Schmerzlich vermißt hat man bislang auch eine Speichermöglichkeit in der Mehrspieler-Option, die nun sowohl für Netzwerk- als auch Modemspiele bereitgestellt wird. Wem es im Mehr-Fronten-Gefecht an Übung fehlt, der darf sich im neuen Solo-Multiplayer-Spiel mit fünf Computergegnern das nötige Know-how aneignen. Bei der erhöhten Spielerzahl (maximal vier Spieler im Tiberiumkonflikt) muß natürlich auch die Dimension des Spielfelds steigen, was den Multiplayerkarten die doppelte Größe als bisher beschert. Nur zum Teil wur-

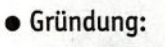


AUCH DIE ÖLFÄSSER IN DER GEGNERISCHEN BASIS KÖNNEN MIT GEZIELTEN SCHÜSSEN IN DIE LUFT GEJAGT WERDEN.

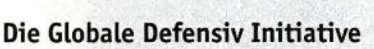
GDI UND NOD - DIE FAKTEN

Die Bruderschaft von Nod

Allgemein als „Die Bruderschaft", „Die Wege von Nod" und „Sha'Seer" bekannt.



• Gründung:	Datum unbekannt. Gerüchte besagen, die Wurzeln der Bruderschaft reichen bis in die Zeit vor Christi Geburt zurück.
• Ideologie:	Kontrolle über die globalen Energievorräte.
• Befehlshaber:	Kane alias Caine, Jacob.
• Einsatzgebiete:	Weltweit. Stützpunkte in Kuantan, Malaysia; Ar-Rub'al-Khali, Saudi Arabien; Tokio, Japan und Caen, Frankreich.
• Militärisches Potential:	Bislang als kleine Terrorgruppe eingestuft. Ein Politskandal in der US-Rüstungsindustrie enthüllte, wie gut die Bruderschaft mit Land-, Luft- und Seestreitkräften ausgerüstet ist.
• Wirtschaftskraft:	Beachtlich. Aktives Kapital wird auf über $ 250 Milliarden geschätzt.
• Politischer Einfluß:	Alleinige Geldgeber der „Fist of Allah"-Partei in Jordanien (52%), der „United we stand"-Partei in den USA (12%), der „Albion! First"-Partei in Großbritannien (25%).
• Angliederung:	Irisch-Republikanische Partei, Islamische Jihad, Rote Khmer.

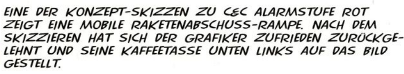


Die Globale Defensiv Initiative

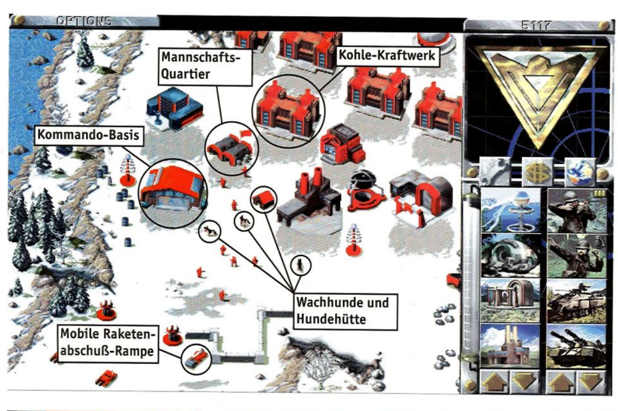


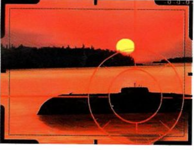
Allgemein als GDI bekannt. Vor 1966 bezeichnet als „Gruppe Spezialauftrag Echo".

• Gründung:	12. Oktober 1995 gemäß dem Globalen Verteidigungs Gesetz der Vereinten Nationen.
• Ideologie:	Durchsetzung des Globalen Verteidigungs Gesetzes unter Berücksichtigung der Charta der Vereinten Nationen.
• Befehlshaber:	Brigadegeneral Abra Shepherd, Stabschef, Militärkommando Vereinte Nationen.
• Einsatzgebiete:	Kommandozentrum Vereinte Nationen, Standort: Geheim.
• Militärisches Potential:	Gemäß des Globalen Verteidigungs Gesetzes, Artikel V, Abschnitt 3A, §12.
• Wirtschaftskraft:	Finanziert von den Vereinten Nationen sowie Landesregierungen, öffentlichen Organisationen und privaten Unternehmen.
• Politischer Einfluß:	Keiner. Operiert im Rahmen des Globalen Verteidigungs Gesetzes und unter dem Befehl des Sicherheitsrats der Vereinten Nationen.
• Angliederung:	Vereinte Nationen.



EINE DER KONZEPT-SKIZZEN ZU C&C ALARMSTUFE ROT ZEIGT EINE MOBILE RAKETENABSCHUSS-RAMPE. NACH DEM SKIZZIEREN HAT SICH DER GRAFIKER ZUFRIEDEN ZURÜCKGELEHNT UND SEINE KAFFEETASSE UNTEN LINKS AUF DAS BILD GESTELLT.





ERSTMALS WIRD IN C&C AUCH ZUR SEE GEKÄMPFT, MIT DABEI DIE U-BOOTWAFFE.



DER GEWALTIGE GAP-GENERATOR IST DAS ERGEBNIS GEHEIMER MILITÄR-FORSCHUNG IN DEN 40ER JAHREN. ER UMHÜLLT TRUPPENTEILE MIT EINEM UNDURCHDRINGLICHEN ENERGIEFELD.

den die vielen Bittsteller in Sachen Level-Editor gehört. Zwar ist ein derartiges Utility Bestandteil des Programmpakets, allerdings können mit dem Editor nur Multiplayer-Karten gestaltet werden. Westwood und Virgin behalten sich weiterhin alle Möglichkeiten vor, exklusive Zusatz-Missionen für das Einzelspiel zu veröffentlichen.

Der nächste Blockbuster?

Ob C&C Alarmstufe Rot an die Erfolge des Tiberium-Konflikts anknüpfen kann, zeigt sich spätestens in zwei Monaten, wenn im August die Händlerregale gefüllt sein werden. Nach den vorliegenden Informationen und den Eindrücken unseres Testspiels während der E3 in Los Angeles scheint Westwood die Weichen jedenfalls richtig gestellt zu haben. Ein weiteres Indiz für das hohe Interesse in Spielerkreisen ist die anhaltende Präsenz des Themas, sei es in Internet-Newsgroups, dem WWW oder Online-Diensten. Seit Monaten wird dort diskutiert, werden Meinungen und Gerüchte ausgetauscht und vor allem Multiplayer-Spiele in eigens eingerichteten C&C-Ligen ausgetragen. Die Einführung der C&C-Serie könnte sich für Westwood und Virgin als wahre Goldgrube erweisen, die noch lange nicht versiegt. Fakt ist, daß man sich der Anziehungskraft des Spielsystems nur schwer entziehen kann: Command & Conquer setzt auf den Reiz, den Spielzeug- oder Zinnsoldaten schon seit Jahrhunderten ausüben, und verbindet ihn mit moderner Software-Technologie in Form einer durchdachten Benutzerführung und hervorragender optischer und akustischer Präsentation. Diese Erfolgsstory scheint gerade erst begonnen zu haben.

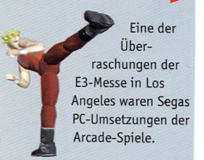
Christian Müller

Voraussichtlich:	486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA und SVGA; General Midi/SB
Multiplayer:	6 Sp.-Netzwerk, Internet, Modem — Sprache: deutsch
Hersteller:	Westwood/Virgin — Erscheint: August 1996

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

MEHR ÜBER NEUE SPIELE FINDEN SIE IN DER VORSCHAU





Eine der Überraschungen der E3-Messe in Los Angeles waren Segas PC-Umsetzungen der Arcade-Spiele.



Mindscape Fantasy-Action-Adventure, sieht schon in frühem Stadium verdammt gut aus.



Der Rollenspiel-Klassiker tritt in eine neue Ära. Per Internet-Verbindung können Spieler aus aller Welt mit ihrem Alter Ego in Britannia die nächste Stufe der PC-Rollenspiele erfahren.

PC ACTION GOLD

Sega ist weltweit zu Recht der erfolgreichste Spielautomatenhersteller, was immer man auch über die Konsolen denken mag. Mit der revolutionären Martial Arts-Simulation versucht Sega jetzt den Einstieg in den lukrativen PC-Markt. Inwieweit es der PC-Hardware möglich ist, mit der Next Generation-Konsole Saturn und den Spielautomaten zu konkurrieren, wird überraschenderweise ziemlich deutlich.

Virtua Fighter PC

SEGAS KNOCKOUT SIEGER

Der PC und Kampfspiele? Eine wirklich traurige Geschichte. Neben zweitklassigen 2D-Prügelorgien, gemeint sind hier Street Fighter und seine ähnlich banalen Hau-Drauf-Kumpanen, gibt es nur einen einzigen herausragenden Titel. Dazu muß man aber sagen, daß die bisherige Referenz FX Fighter in keiner Weise Virtua Fighter Remix Paroli bieten kann. Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen Sega-Hit aus. Auf den ersten Blick ist die Überlegenheit von Virtua Fighter Remix bereits klar. Jeder Charakter ist fein detailliert aus Polygonen aufgebaut, sogar einzelne Finger und Zehen wurden berücksichtigt. Dagegen wirkt FX Fighter mehr als nur oberflächlich, es fehlt einfach an Tiefgang. Wo Virtua Fighter unter anderem auch eine Identifizierung des Spielers mit seinem Charakter erreicht, die sich selbstverständlich enorm auf die Motivation auswirkt, ist FX Fighter einfach nur flach und gestaltlos. Zu einem realistisch wirkenden Spiel gehört eben gerade im Genre Action auch hervorragende Grafik, schließlich ist das menschliche Vorstellungsvermögen beschränkt. Unbestreitbar hat Virtua Fighter Remix die meisten Polygone pro Figur, selbst wenn man den Vergleichsrahmen auf alle anderen Genres erweitert. Aber das ist natürlich noch nicht alles. Jeder Charakter bekommt durch liebevolle Texturen erst noch so richtig Farbe. So kann man mit Freuden einzelne Gesichtszüge und



AKIRAS EXTRA-MOVES KOMMEN BLITZSCHNELL UND WERFEN DEN GEGNER AUCH NOCH SEHR WEIT ZURÜCK.



SO GEHT MAN DOCH NICHT MIT DEM SCHWESTERLEIN UM! DER CLOSELINE IST EIN SEHR EFFEKTIVER WURF. ABGESEHEN VOM SCHADEN STEHT MAN ANSCHLIESSEND HINTER DEM GEGNER.

Stickereien auf der Weste erkennen. Auch in dieser Beziehung setzt sich Virtua Fighter Remix souverän an die Spitze und gilt als neue Referenz. Selbst dem Boden und der Decke bzw. dem Hintergrund wurden noch ausreichend Aufmerksamkeit geschenkt, um den Kämpfern ein passendes Ambiente zu bieten. Winzige Kleinigkeiten, wie zum Beispiel die geflochtene Haarpracht von Lau, verhalten sich realistisch und flattern nicht einfach in einem imaginären Wind.

Faszination Technik

Kein Wunder, daß diese Details Rechenpower ohne Ende benötigen. Um Virtua Fighter Remix in seiner ganzen Pracht genießen zu können, sollte es schon ein Pentium 90 mit 16 MB RAM und einer 2 MB-Grafikkarte sein. Wenn letzere dann noch über 3D-Beschleunigung verfügt, um so besser. Wessen Hardware diesen Anforderungen nicht gewachsen ist, der kann auf einige Detailstufen verzichten, um eine passable Geschwindigkeit und vor allem ruckelfreies Spielvergnügen zu erreichen. Da der Sega-Titel ein reines Windows 95-Produkt ist, dürften auch so ziemlich alle, die das neue Microsoft-Betriebssystem auf dem heimischen Rechner laufen haben, wenigstens die Mindestkonfiguration erfüllen. Sega vertritt nach wie vor die Meinung, daß ein großer Spielemarkt nur für leicht bedienbare Plattformen möglich ist. Inwieweit das auch wirklich auf Windows 95 zutrifft, bleibt fraglich, damit wurde auf alle Fälle auch der späte Einstieg ins PC-Geschäft begründet. Trotzdem sollte man nicht vergessen, daß es Sega doch geschafft hat, dieses Spiel ohne merkliche Abstriche 1:1 zu konvertieren, und zwar

DER SIDEKICK VON PAI HAT EINE ERSTAUNLICHE REICHWEITE. AUCH DIE SCHLAGKRAFT IST BETRÄCHTLICH, DA HEBT KAGE AB.

VERGLEICH

Bei einer Konvertierung steht natürlich immer der große Vergleich mit den anderen Systemen an. In diesem Fall ist das natürlich die Saturn- und Automatenversion. Zumindest grafisch ist der PC überlegen. Das gesamte Spiel läuft in SVGA; es sticht somit den Saturn aus und ist dem Automaten ebenbürtig. Für einen flüssigen Ablauf benötigt man aber einen leistungsstarken PC, ein Problem, das natürlich weder bei Saturn noch beim Automaten auftritt. Der Sound ist bei Saturn und PC absolut identisch, nur der Automat hinkt ein kleines bißchen hinterher, da hier die Hintergrundmusik vom Chip und nicht von der CD kommt. Nur im Punkt der Steuerung tritt beim PC mit digitalen Eingabegeräten wieder die alte Krankheit auf, ein analoger Joystick ist gar gänzlich unbrauchbar. Am einfachsten hat es der Spieler mit dem Automaten, dicht gefolgt vom Saturn mit den gewöhnlichen Pads. Auch über Pad ist die Kontrolle am PC nicht so ideal, da nicht alle sechs Knöpfe darauf belegt werden können. Um sämtliche Moves perfekt auszuführen, darf man deswegen das Pad nicht in der Hand halten, sondern muß es irgendwo aufstützen.

DIE MOVES

Die Zahl der Standard-Moves, die jeder Charakter besitzt, ist denkbar gering (P = Punch, K = Kick, B = Block; H = Hoch, M = Mitte, T = Tief, W = Wurf W* = Wurf-T, W! = wehrt H/M-Schläge ab, L = Liegend). Viele der aufgeführten Moves lassen sich kombinieren, womit die Zeitspanne, in der ein einmal getroffener Kämpfer sich nicht verteidigen kann, ausgenützt wird.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
P	H	klein	sehr schnell	klein
K	H	mittel	mittel	mittel
⬇P	T	klein	sehr schnell	klein
⬇K	T	klein	schnell	mittel
⬊K	M	mittel	mittel	groß
P+V	W	groß	mittel	klein
⬈/⬆/⬉K	M	mittel	Sehr schnell	mittel
⬆K	M	klein	langsam	mittel
⬈/⬆/⬉,➡/⬅K	M	groß	sehr langsam	groß
Alle weiteren Sprungangriffe sind höchst ineffektiv!				
Finishing Moves:				
⬆P	L	mittel	langsam	groß
⬆P	L	groß	sehr langsam	groß
Am Boden:				
KKKK	M	mittel	schnell	mittel
⬇KKKK	T	mittel	schnell	mittel

Blaue Pfeile bedeuten, daß die Taste gehalten werden muß.



DIE ZWEI SCHNELL AUFEINANDERFOLGENDEN KICKS AKIRAS SIND EIN GEFÜRCHTETER EXTRA-MOVE. DANACH MUSS DER KUNG FU-MEISTER ABER EINE KURZE PAUSE EINLEGEN.



LAU BLOCKT AKIRAS KICK UND WIRD GLEICH KONTERN (UNTEN).





ohne zusätzliche Hardware. Segas Vertragspartner Diamond Multimedia, der die 3D-beschleunigte Grafikkarte Diamond Edge herstellt und speziell auf Virtua Fighter, Daytona usw. auslegt, guckt jetzt natürlich in die Röhre. Denn die reine Software-Lösung ist qualitativ ebenbürtig und erheblich preiswerter.

ZUSATZNUTZEN PC

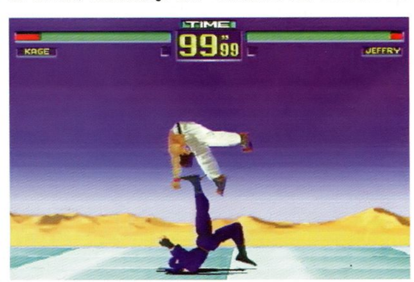
Die PC-Version ist die erste und einzige, bei der die Darstellung in verschiedener Hinsicht eingestellt werden kann. Zum einen läßt sich die imaginäre Kamera vor- und zurückbewegen. So ist es möglich, die Kämpfer aus allernächster Nähe zu betrachten oder aber das Umfeld, sprich die Ringenden, immer genau im Auge zu behalten. Weiterhin läßt sich der Winkel zu den Gegnern von 90° wegdrehen. Für das Spiel ist diese Option natürlich kaum nützlich, läßt sich doch der Abstand so nur noch sehr schlecht abschätzen. Andererseits darf man so etliche Special-Moves einmal aus einer ganz anderen, vorgegebenen Perspektive bewundern. Außerdem bleibt die Wahl des Hintergrunds und Bodens sowie deren Helligkeit und die Helligkeit der Kämpfer dem Spieler überlassen. Wer wegen des netten metallischen Sounds am liebsten auf den Stahlplatten kämpft, kann das somit gegen jeden Gegner auch im Arcade-Modus tun.

Imitation

So perfekt die grafische Seite auch bewältigt wurde, erst durch das hervorragende Gameplay wird Virtua Fighter Remix sicherlich zum Dauerbrenner, zumindest bis auch der zweite Teil für den PC erscheint. Mit insgesamt sieben plus drei Knöpfen zwingt man den Charakteren seinen Willen auf. Davon dienen vier der Richtungssteuerung, die den Kämpfer knien, laufen, gehen sowie vorwärts und rückwärts springen lassen. Dazu kommen drei Aktionsknöpfe, jeweils einer für Abwehr, Faustschläge und Kicks. Die letzten drei Knöpfe schließlich vereinfachen, wie auch am Saturn-Pad, Kombinationen der drei Aktionsknöpfe. Alternativ zur Tastatur darf auch ein Joypad bzw. -stick benutzt werden. Von den sechs Knöpfen lassen sich allerdings nur die drei unbedingt notwendigen verwenden. Damit werden sämtliche Moves, und das sind eine ganze Menge, ausgeführt. Virtua Fighter verzichtet aber vollständig auf Specials, die sich bedenkenlos ins Reich der Phantasie verweisen lassen. Hier werden keine Feuerbälle geschleudert, keine Glieder plötzlich verlängert und auch keine Gegner eingefroren. Jeder gezeigte Move ist in der Wirklichkeit auch umsetzbar bzw.



AUS VOLLEM LAUF PACKT JACKY AKIRA UND SCHMETTERT SEINEN KOPF AUF DEN BODEN. DAS WAR'S DANN WOHL...



DIESER WURF RICHTET ZWAR KAUM SCHADEN AN, ABER WÄHREND DES FALLS KANN MAN WEITERE TREFFER LANDEN.



IN DER VORBEREITUNG SEHR LANGSAM, ABER IN KOMBINATION MIT DREI FAUSTSCHLÄGEN ÄUSSERST EFFEKTIV.

könnte nachgespielt werden, wenn man einmal von der Sprunghöhe der Charaktere, insbesondere von Kage, absieht. Virtua Fighter entpuppt sich damit geradezu als eine Imitation der Realität und trägt deshalb die Verstümmelung von „Virtual" (engl.: beinahe, gemeint ist „beinahe wirklich") zu Recht im Titel.

Realismus

Hinter dem nahezu perfekten Äußeren und der spielerfreundlichen Steuerung steckt ein ausgeklügeltes System, das nahezu keine Lücken aufweist und sich demnach auch kaum austricksen läßt. Jedem einzelnen Move wurden rechnerische Werte zugeteilt, die ihn in Reichweite, Schaden, Geschwindigkeit und anschließender Zwangspause, in der der Kämpfer nicht agieren kann, festlegen. Dabei berücksichtigten die Programmierer auch gleich die Unterschiede der einzelnen Charaktere, die sich maßgeblich auf die oben genannten Punkte auswirken. Um spieltechnisch den höchsten Reiz zu bieten und für maximale Abwechslung zu sorgen, wurde hier vielleicht ein bißchen auf die Realitätsnähe verzichtet, was dem Spielspaß zugutekommt. Das Resultat ist mehr als nur einfach überzeugend. Auch nach dem tausendsten Match findet sich keine Standardlösung, da jeder Move durch den passenden Gegenzug abgewehrt und zurückgeschlagen werden kann. Ebenso fehlerfrei funktioniert die Kollisionsabfrage, die es einem selbstverständlich erlaubt, unter hohen Schlägen sicher wegzutauchen und gleichzeitig einen Fußfeger oder ähnliches anzubringen. Trotz der komplexen und zahlreichen Möglichkeiten ist die Steuerung in ihren Grundzügen einfach zu bedienen, es dauert jedoch viele hundert Spiele lang, sie perfekt zu meistern. Auch in dieser Beziehung, den Umfang und die Genauigkeit betreffend, werden sich alle zukünftigen Spiele den Vergleich mit Virtua Fighter gefallen lassen müssen.

Prügelsound

Alle Schläge und Würfe sind passend vertont und wie am Automaten gibt es so manchen Kampfschrei. Die Geräusche erinnern dabei an einen schlechten Kung Fu-Film, bei dem jeder Schlag ordentlich kracht, die Luft aufgrund der Geschwindigkeit pfeift und spektakuläre Moves von einem unsichtbaren Publikum bejubelt werden. Wird ein Gegner zu Boden geschickt, ist natürlich auch der unsanfte Aufprall soundtechnisch exzellent umgesetzt. Im Hintergrund laufen ebenfalls die gleichen Audiotracks wie am Automaten, jedoch direkt von CD. Wenn der Sound auch nicht die Qualität

JACKY



Durch sein großes Repertoire unterschiedlichster Angriffe ist Jacky so ziemlich der unberechenbarste Charakter. Allerdings ist er auf keinem Gebiet herausragend, andererseits hat er auch keinerlei Schwächen. Reichweite, Geschwindigkeit und Schaden sind absoluter Durchschnitt. Besonders gefürchtet sind seine fortlaufenden Kombinationen, deren Höhe sehr schnell variieren kann.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡P	M	klein	schnell	klein
⬅P,(P/K)	H	mittel	mittel	mittel
⬅P,(⬇K)	H/T	mittel	mittel	mittel
⬋P,(⬇K)	T	mittel	mittel	mittel
➡K	M	mittel	mittel	mittel
VK	H	groß	langsam	mittel
KK	H/M	groß	langsam	groß
➡,➡K	M	groß	mittel	groß
⬇,K	T	mittel	schnell	mittel
⬇VK	T	mittel	mittel	mittel
⬉,K	M	groß	langsam	mittel
➡,➡P	W	mittel	langsam	klein

WOLF



Zusammen mit Jeffrey ist Wolf der langsamste Charakter. Durch seine Reichweite und ungeheuere Schlagkraft macht er aber vieles wett. Außerdem ist es nahezu unmöglich, ihn aus dem Ring zu treiben, da er als Reaktion auf jeden Treffer nur einen kleinen Schritt zurückgeht. Schließlich sind seine Würfe sehr gefürchtet, speziell das Hammerwerfenspielchen sorgt immer wieder für einen spektakulären Ring Out.

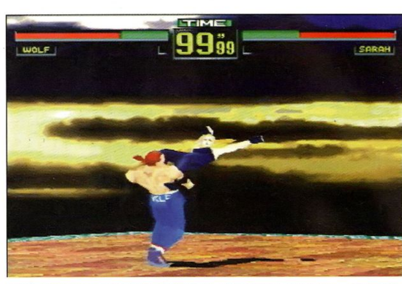
Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡,➡P	H	groß	mittel	mittel
⬅,➡P	M	groß	langsam	mittel
➡K	M	groß	langsam	mittel
⬊P	M	mittel	mittel	mittel
➡P	W	groß	langsam	klein
⬊,⬊PK	W	groß	langsam	klein
⬅,⬇,➡P	W	groß	langsam	klein
⬋VPK	W*	groß	langsam	klein



WOLF SPIELT HAMMERWERFEN MIT SARAH. EIN SEHR GEMEINER ANGRIFF, DER MEIST MIT EINEM RING OUT ENDET.

DIE PROGRAMMIERER

Für Segas Automatenabteilung entwickeln ca. 600 eifrige Programmierer neue Hard- und Software. Nur ein relativ kleiner Teil von etwa 100 Mitarbeitern gehört dabei zu AM2, die sicherlich die bekanntesten Spiele umsetzten. Im einzelnen waren das, man höre und staune, Hang On, Space Harrier, Out Run, Afterburner, Power Drift, G-LoC, R-360, Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA, Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Virtua Cop 2. Dabei darf nicht vergessen werden, daß des öfteren zwei Spiele gleichzeitig in der Mache sind, wie es zum Beispiel bei Daytona und Virtua Fighter der Fall war. Außerdem sind nach Fertigstellung der Automatenversion auch, wenn immer möglich, die Konvertierungen an der Reihe. Hier wurde natürlich bis jetzt das Augenmerk auf die eigenen Plattformen Mega Drive, Game Gear und Saturn gelegt. In Zukunft reiht sich der PC vielleicht ein, so daß nicht mehr zweieinhalb Jahre vergehen, bis eine Umsetzung auch über den heimischen Monitor flimmert. Mehr dazu in unserem Sega-Special auf Seite 156.



HAT MAN DEN GEGNER ERSTMAL GEPACKT, GIBT ES NAHEZU KEIN ENTKOMMEN. WIR WÜNSCHEN SARAH GUTEN FLUG!

des übrigen Spiels erreicht, was größtenteils auf den hohen Standard bei PC-Spielen zurückzuführen ist, so untermalt er doch das Spiel recht passend.

Optionen

Virtua Fighter ist natürlich für den Zweispielermodus prädestiniert. Hier bleibt einem die Wahl zwischen dem gewöhnlichen Zweiermatch oder einem ganzen Turnier. Bei letzterem spielen jeweils drei bzw. fünf verschiedene Spieler/Kämpfer gegeneinander. Ob sich die Statusleiste nach jedem Kampf regeneriert, wird den Spielern zur Auswahl gestellt. Alleine gegen den Computer eignet sich der Arcade-Modus sehr gut zum Training, aber auch hier kann ein Turnier ausgefochten werden, an dessen Ende dann vom Computer noch der eine oder andere, wenn auch meist nutzlose Tip gegeben wird.

Die ungeahnt vielen Möglichkeiten in Virtua Fighter machen dieses Kampfspiel so realistisch und damit auch gleichzeitig unglaublich schwierig zu meistern. Hier können Sie sich nur theoretisches Wissen aneignen und allgemeine Vorgehensweisen einstudieren, richtiges Timing und Spielverhalten bekommt man aber nur durch viel Übung.

Allgemeine Tips und Hinweise:

In VF lassen sich alle Schläge in drei Arten unterteilen: tiefe, mittlere und hohe Angriffe. Tiefe Schläge lassen sich nur kniend blocken, man kann natürlich auch darüber hinwegspringen, was aber nicht sonderlich empfehlenswert ist. Angriffe gegen die Mitte kann man nur stehend abwehren, ein kniender Gegner wird selbst dann noch verletzt, wenn auch nicht so stark, falls er blocken sollte. Hohe Attacken schließlich treffen nur stehende Gegner, die sich nicht verteidigen. Dazu kommt noch die Möglichkeit, den Gegner zu werfen, für gewöhnlich sind davon nur stehende Gegner betroffen. Ein Wurf läßt sich nicht durch einen Block abwehren.

Timing ist fast alles

Jedesmal wenn eine Aktion ausgeführt wird, ob erfolgreich oder nicht, vergehen ein paar Sekundenbruchteile, bis der Angreifer wieder agieren kann. Diese knappe Zeitspanne gilt es auszunutzen, um dem wehrlosen Gegner eins zu verpassen. Mit Aktion ist hierbei allerdings eher eine Schlagserie oder ein komplizierter Extra-Move gemeint als ein einzelner Punch. Allgemein gilt: Je komplizierter die Kombination war, desto länger ist die Zeitspanne, in der der Ausführende danach keine Chance hat, sich zu verteidigen. Auch hier unterscheiden sich die einzelnen Charaktere sehr stark, beispielsweise führt Akira seine Aktionen blitzschnell aus, ist jedoch anschließend extrem lange verwundbar.



PAI KANN DIE MEISTEN SCHLÄGE UND TRITTE GEGEN KOPF UND MITTE GREIFEN. DER ANGREIFER WIRD DANN UNSANFT ZU BODEN GESCHICKT UND MIT DER FAUST BEARBEITET.


HIER HAT PAI AKIRAS HANDGELENK GEPACKT UND WIRFT IHN KOPFÜBER HIN.


JACKYS DOPPELTER SIDEKICK IST EINER DER KRÄFTIGSTEN.



FAUSTSCHLÄGE SIND AN GESCHWINDIGKEIT NICHT ZU ÜBERBIETEN.

Unter hohen Schlägen kann man auch alternativ hinwegtauchen und einen tiefen Hieb anbringen. Die meisten Kombos lassen sich außerdem noch durch die extrem schnellen Faustschläge (oder Kicks) unterbrechen, hierfür ist aber hervorragendes Timing nötig.



WOLF IST SO SCHWER, DASS ER SO GUT WIE GAR NICHT ZURÜCKGETRIEBEN WERDEN KANN. DIE VERLETZUNGEN NEHMEN ABER GENAUSO SCHNELL ÜBERHAND.

Kombos

Sobald ein Angriff den Block durchdringt oder nicht geblockt wird, gibt es zwei Möglichkeiten. Je nach Stärke des Angriffs fällt der Gegner einfach um, oder er wird einfach nur ein Stück zurückgetrieben. Seine Lebensenergieleiste verkürzt sich aber auf alle Fälle. Sollte der Gegner zu Boden sinken, läßt er sich mit einer weiteren Schlagserie während des Sturzes weiter schwächen und vielleicht sogar aus dem Ring tragen. Der absolute Meister in dieser Disziplin ist mit Abstand Lau, der mehr als ein halbes Dutzend Treffer landen kann, bevor sein Opfer ziemlich zerstört am Boden aufschlägt. Aber auch jeder andere Charakter beherrscht diese Fähigkeit mehr oder weniger. Der Trick besteht darin, sehr schnelle und aufwärtsgerichtete Angriffe einzusetzen und mit einem tiefen Tritt abzurunden. Zum Beispiel eignet sich hierfür Pais PPP2K-Kombi (drei Faustschläge, gefolgt von einem Fußfeger).

Erstmal angeschlagen

Sollte der Gegner nach einem erfolgreichen Angriff nicht umfallen, ist er zumindest kurz betäubt. Was noch nicht ist, kann aber noch kommen. Man führt in so einem Fall seine Kombi einfach mit möglichst kräftigen Schlägen (z.B: Backkickflip etc.) zu Ende, gewöhnlich hat der Gegner keine Chance mehr, den Angriff abzuwehren oder darunter wegzutauchen.

Finishing-Move

Liegt der Feind erstmal flach, wird es eventuell Zeit für einen Finishing-Move. Auch hier ergeben sich wieder mehrere Möglichkeiten. Alle Charaktere können einfach auf den ausgeknockten Gegner springen (⬆P/⬆P), für manche gibt es aber noch eine Alternative. Nachdem einfaches wiederholtes Drücken von K (Kick) den Kämpfer mit einem ordentlichen Rundkick aufstehen

AKIRA



Akira ist der beste Charakter, wenn es darum geht, fehlgeschlagene Angriffe brutal zu bestrafen. Seine extrem effektiven Special-Moves werden sehr schnell ausgeführt. Allerdings dauert es danach auch einige Zeit, bis er wieder agieren kann. Ein großer Vorteil sind auch seine Abwehrwürfe, die aber sehr schwierig anzuwenden sind. Sein Finishing-Move schließlich ist nahezu unbrauchbar. Deshalb sollte man mit Akira auch immer eher defensiv spielen und eher reagieren als offensiv anzugreifen.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡P	M	klein	schnell	mittel
➡,➡P	M	mittel	schnell	groß
⬇,➡P	M	mittel	schnell	mittel
⬅,➡,➡PK	M	groß	mittel	groß
⬊P,(⬊P...)	L	klein	schnell	klein
➡,➡K,(K)	M	groß	langsam	groß
V,⬅P	W!	klein	schnell	!?
⬋,➡P	W	mittel	mittel	klein
⬅,⬊PK	W	groß	langsam	klein

LAU



Die gefürchtetste Waffe von Lau sind seine extrem schnellen und kräftigen Faustschläge. Auch seine Kicks kommen schneller als bei den meisten anderen Charakteren. Lau ist, wie oben beschrieben, der Meister fortgeführter Angriffe. Viele Computergegner lassen sich nur durch wiederholtes Klicken auf P besiegen. Sein Finishing-Move ist einer der besten im Spiel, weil Lau nach der Ausführung immer gleich selbständig ein Stück zurück springt. Einzige Schwäche ist die geringe Möglichkeit, verschiedene Kombos anzubringen.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡P	M	klein	schnell	klein
VK	H	groß	mittel	mittel
⬊P	M	klein	schnell	mittel
⬊,P	M	mittel	mittel	mittel
⬇VK	T	mittel	mittel	mittel
⬇,K	M	groß	mittel	groß
⬉,K	M	groß	langsam	mittel
⬅P	W	mittel	langsam	klein
⬅,➡P	W	groß	langsam	klein



DIESER SPEKTAKULÄRE SPECIAL-MOVE IST SEHR SCHWER ABZUWEHREN UND TREIBT DEN GEGNER WEIT ZURÜCK.



DAS OPTIONSMENÜ ENTSPRICHT DEM DES SATURNS, VERÄNDERUNGEN AN DER KAMERAPERSPEKTIVE GESCHEHEN IM SPIEL.

läßt (bei **2**KKK mit einem Fußfeger!), ist der Finishing-Move nicht ganz ungefährlich und geht des öfteren nach hinten los. Ausschlaggebend ist die Zeitspanne, die der zu Boden geworfene Bursche auch da bleibt. Hauptsächlich wird sie durch den Schaden des letzten Angriffs definiert. Schnelles Drücken irgendeiner Taste verkürzt die Dauer, wird Verteidigung gedrückt (auch mit K zu verwenden; z. B. VVVV (der Kämpfer rollt sich) und dann sofort KKK...), rollt man sich sogar zur Seite aus der Gefahrenzone, mit ⬅ führt man eine Rolle rückwärts in den Stand aus. Nach schwachen Angriffen sollte man also besser ganz auf den krönenden Abschluß verzichten und außer Reichweite bleiben. Sollte man jedoch sehr nah am Gegner stehen, kann man ihm noch einen Fußfeger verpassen. Pai besitzt sogar einen speziellen Finishing-Move (siehe unten Pai), der aus einem kurzen Faustschlag besteht. Letzterer läßt sich manchmal sogar zweimal hintereinander erfolgreich zum Einsatz bringen. Den besten Move besitzt aber mit Abstand Kage, der mit 66K einen Fußfeger bewerkstelligt, der auch noch weiter entfernte Gegner meistens erwischt.



AUCH SARAH BEHERRSCHT DEN CLOSELINE MEISTERLICH. AM BESTEN SO WIE HIER KURZ VOR RINGENDE ANWENDEN.

Getting up

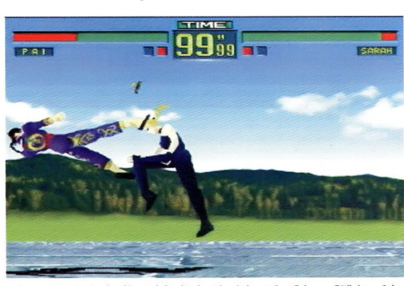
Auch ein gerade aufstehender bzw. aufgestandener Kämpfer ist sehr verletzlich. Mit perfektem Timing ist es durchaus machbar, kurz vor dem Tritt seinerseits einen neuen Angriff gegen die Mitte zu landen. Jackys 66K ist der beste Schlag für diese Gelegenheit. Eine ähnliche Öffnung in der Verteidigung ergibt sich kurz nach dem Tritt, allerdings ist dieser Zeitraum verschwindend gering. Befindet man sich selbst in der mißlichen Lage, funktioniert der Tritt beim Aufstehen gegen Anfänger recht gut. Gegen erfahrene Spieler sollte man darauf verzichten und sich zur Seite oder nach hinten abrollen und den mit Sicherheit kommenden Angriff blocken bzw. ihm eventuell ausweichen.

Beinarbeit

Man sollte immer in Bewegung bleiben. Durch zweimaliges Drücken in eine Richtung macht der Charakter zwei Schritte, wird die Taste gehalten, fängt er an zu laufen. Viele Angriffe lassen sich aus dem Lauf heraus anbringen und überraschen den Gegner nicht nur häufig, sondern sind auch teilweise effektiver. Außerdem kann man den Gegner so zu einem Angriff verleiten, der hoffentlich zu kurz ausfällt und Möglichkeiten zum Konter bietet. Dabei darf die nächste Bewegung



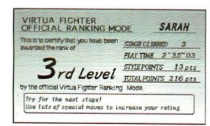
K.O. UND RING OUT IN EINEM, DER PERFEKTESTE SIEG, DEN MAN SICH WÜNSCHEN KANN. UND TSCHÜSS...



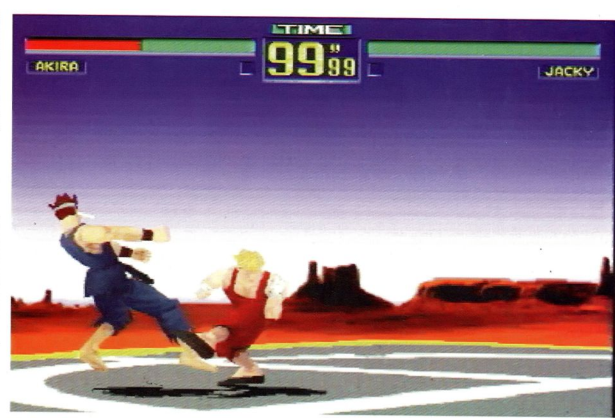
DAS DOPPELTE HOHE KNIE VON SARAH IST SEHR GEFÄHRLICH FÜR BEIDE SPIELER. SARAH IST DANACH LANGE VERLETZLICH.



IM TEAM BATTLE MODE SPIELEN ZWEIMAL DREI SPIELER GEGENEINANDER. DIE CHARAKTERE KÖNNEN AUCH ZUFÄLLIG BESTIMMT WERDEN.



IM RANKING-MODE BEKOMMT MAN AM ENDE EIN ZERTIFIKAT AUSGESTELLT. NEBEN DEN EINZELNEN BEWERTUNGEN BEKOMMT DER SPIELER EINEN SEHR KURZEN HINWEIS, WIE ER SEIN GAMEPLAY NOCH VERBESSERN KANN.



NACH EINER TIEFEN BACKFIST KANN JACKY NOCH EINEN FUSSFEGER AN DIE KOMBINATION HÄNGEN. EINEN SCHLAG ZWISCHEN DEN BEIDEN MOVES ZU LANDEN IST NAHEZU UNMÖGLICH.

nicht für den Gegner vorhersehbar sein. Also nicht nur wie ein Roboter einfach vor- und wieder zurücklaufen.

Realistisch

Wirklichkeitsgetreu wird VF auch durch seine ineffektiven Sprünge und Sprungangriffe. Auf welchem Martial Arts-Turnier sieht man schon die Teilnehmer rumhüpfen wie bei Street Fighter und Konsorten? Fast alle Sprungangriffe sollte man tunlichst vermeiden, da die Möglichkeiten des Gegners, einen Konter anzubringen, riesig sind.

Fortgeschrittene

Erfahrene Kämpfer achten auch immer genau auf die Stellung der Füße. Einige Moves laufen nämlich etwas anders ab, wenn beide Kämpfer nicht den gleichen (z. B: rechten) Fuß vorne haben. Durch einen Punch (P) verändert sich die Fußstellung, da hier ein Schritt nach vorne gemacht wird. Durch kurzes Hinknien erreicht man das gleiche; dadurch wird aus „Ducken-Aufstehen-Kick" (starker Tritt mit dem hinteren Fuß gegen die Mitte mit großer Reichweite) ein anderer Move als nur „Kick" (mittelstarker Tritt gegen den Kopf).

Profis

Wann immer man eine Kombination ausführt und schon nach dem ersten Schlag feststellt, daß der Gegner blockt, empfiehlt es sich meistens, die Serie sofort abzubrechen. Dies geschieht

JEFFREY

Der ausschlaggebende Vorteil Jeffreys sind die vielen unterschiedlichen Würfe, die heftigsten Schaden anrichten. Manche Kombination, gefolgt von einem Finishing-Move, besiegt jeden Gegner sofort. Neben Wolf ist er der einzige, der auch kniende Gegner werfen kann. Auch seine mangelnde Geschwindigkeit - er ist sogar noch langsamer als Wolf - wird durch Reichweite und Schlagkraft ausgeglichen.



Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡,⬅P	M	groß	mittel	mittel
➡,➡P,(P)	M	groß	mittel	mittel
⬊P,(P)	M	mittel	mittel	mittel
➡K	M	groß	mittel	mittel
⬇,K,P	M	groß	mittel	mittel
➡P	W	groß	langsam	klein
⬅P	W	groß	langsam	klein
⬊,⬊PK	W	groß	langsam	klein
⬇,P	W*	groß	langsam	klein
⬊VPK	W*	groß	langsam	klein
⬇,➡K	W*	groß	langsam	klein

KAGE

Der große Vorteil von Kage ist seine hohe Geschwindigkeit. Mit seinen extrem gefährlichen Moves kann er auch ein schon verloren geglaubtes Match oft noch herumreißen. Kein anderer Charakter bewegt sich so schnell über das Spielfeld; Kage springt auch doppelt so hoch und weit. Nach 3000 (!) Spielen soll Kage übrigens seine Maske verlieren und neue Moves bekommen, uns war aber niemand bekannt, der so lange durchhielt.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡P	M	klein	schnell	klein
➡,➡K	T	mittel	langsam	groß
➡,➡VPK	M	groß	langsam	mittel
⬅,⬇,➡,K	T	mittel	langsam	groß
➡,⬇,⬅,K	T	mittel	langsam	groß
⬇VK	T	mittel	mittel	mittel
⬇,➡K	M	groß	mittel	groß
⬉,K	M	groß	langsam	mittel
⬅,⬅K	M	mittel	mittel	groß
⬅P	W	mittel	langsam	klein
VPK	W	groß	langsam	klein
⬅,➡P	W	mittel	langsam	klein

PAI



Auch wenn es so aussieht, Pai ist nicht das weibliche Äquivalent zu Lau. Sie ist mit ihren Angriffen der schnellste Charakter, richtet aber nur wenig Schaden an. Ein besonderer Vorteil ist ihr Abwehrwurf (4P), der Gegner zur Verzweiflung bringen kann. Pais großer Nachteil besteht in ihrer Unfähigkeit, kniende Charaktere gekonnt anzugreifen. Als einzige Schläge sind ihr hier der Seitkick (3K) und der langsame Backkickflip (7,K) geblieben.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
↘P,(↘P...)	L	klein	schnell	klein
VK	H	groß	mittel	mittel
⬇VK	T	mittel	mittel	mittel
⬇,K	M	groß	mittel	groß
↖,K	M	groß	langsam	mittel
⬅,➡P	W	mittel	langsam	klein
➡,⬇P	W	mittel	langsam	klein
➡,➡PK	W	groß	langsam	klein
⬅P	W!	klein	schnell	!?
↙P	W!	klein	schnell	!?

SARAH



Die kleine Schwester Jackys verfügt über ähnliche Fähigkeiten, wenn auch ihre Kombinationen nicht ganz so gut offensiv einsetzbar sind. Sarah ist aber dafür etwas schneller, richtet mit ihren Angriffen aber auch weniger Schaden an. Damit ist Sarah aber der optimale Charakter, um gegnerische Kombos zu unterbrechen und sofort zu kontern. Mit Sarah sollte man immer dem Gegner die Initiative überlassen.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
➡P	M	klein	schnell	klein
➡K	M	mittel	langsam	mittel
➡,➡K	M	mittel	langsam	mittel
⬇,➡K	M	groß	mittel	groß
↘K,K,(K)	M/H	mittel	schnell	mittel
⬇VK	T	mittel	mittel	mittel
⬇K	M	mittel	mittel	mittel
↖,K	M	groß	langsam	mittel
⬇K,K	M/H	mittel	mittel	groß
➡,➡P	W	mittel	langsam	klein

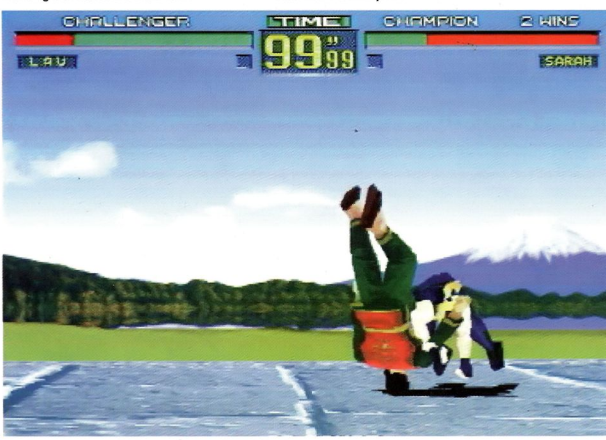
durch einen kurzen Druck auf die Verteidigungstaste. Folgender Unterschied ergibt sich aus diesem taktischen Manöver: Erstens blockt der Charakter sofort, d. h. der Gegner kann nur mit verteidigungsbrechenden Angriffen arbeiten. Zweitens darf man ohne Unterbrechung eine neue Kombination beginnen. Diese Art des Angriffs läßt sich nach langem Training bis ins Unendliche fortsetzen, ist unter Profis aber schon längst ein geächteter Move. Natürlich läßt sich ein so abgebrochener Kick - der Kämpfer hebt kurz den Fuß, setzt ihn aber sofort wieder auf den Boden - auch phantastisch als Finte verwenden. Der Konter schlägt harmlos gegen den Block und der Gegner ist kurzzeitig wehrlos.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	65 MB/65 MB
Hersteller:	Sega	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	90%	Sound:	75%

90%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft



KOPFSTAND AUF CHINESISCH. IM ZWEIFELSFALL IST DER BODEN TROTZ DICKKOPF DOCH HÄRTER.



OBWOHL LAUS WÜRFE NICHT MIT DENEN VON JEFFREY ODER WOLF KONKURRIEREN KÖNNEN, RICHTEN SIE DOCH ERHEBLICHEN SCHADEN AN. IHRE AUSFÜHRUNG DAUERT JEDOCH EXTREM LANGE UND IST NUR NACH EINEM KOMPLEXEN MOVE DES GEGNERS RATSAM.

INTERNET

Wem diese eigentlich recht knappe Aufstellung nicht reichen sollte, auf der Sega Homepage finden sich Hunderte von Erklärungen, Tips & Tricks bzw. Links dorthin.
http://www.sega.com

TEL 06192-929240
ab 15.07. 069-332353
Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

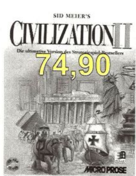
your way to play
Company

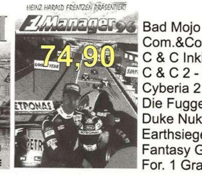
Titel		Preis
11th Hour	DA	84,90
3d Lemmings	DA	69,90
3d Pinball	DV	69,90
Aces Of The Deep	DA	69,90
Afterlife	DV	69,90
Ah-64 Longbow*	DV	79,90
Airbus 2	DV	79,90
Albion	DV	79,90
Angel Devoid	DV	89,90
Anvil Of Dawn*	DV	74,90
Apache Longbow	DA	49,90
Assault Rigs	DV	89,90
ATF - Adv: Technical Fig:	DV	84,90
Bad Day On The Midway	EV	74,90
Baldies	DV	69,90
Baphomets Fluch*	DV	74,90
Battle Bugs	DV	49,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90
Battle Isle 3	DV	84,90
Bernhard Langer Golf	DV	69,90
Bleifuss	DV	54,90
Braindead 13	DV	74,90
Caesar 2	DV	74,90
Carrier Strike Force	DV	79,90
Chronicle Of The Sword	EV	74,90
Chronicle Of The Sword	DV	74,90
Chronomaster	DA	69,90
Civnet	DV	59,90
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mission Critical	DA	74,90
Monopoly	DV	54,90
Myst - Edition	DV	69,90
Nba Live 96	DV	79,90
Need For Speed	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
NFL Quaterbeck 96	DA	79,90
Olympic Games*	DA	64,90
Outpost 2	DV	89,90
Panzer General 2	DA	49,90
Paparazzi	EV	79,90
Pax Imperia*	DV	89,90
Phantasmagoria	DV	84,90
Pinball 95*	DV	64,90
Pitfall - Das Maya Abenteuer	DV	79,90
Pizza Connetion	DV	89,90
Pole Position	DV	79,90
Pool Champion	EV	74,90
Powerplay Hockey*	DA	59,90
Pro Pinball - The Web	DV	49,90
Puppen, Perlen, Pistolen*	DV	79,90
Quest For Fame	DA	89,90
Ran Soccer	DV	69,90
Ran Trainer 2	DV	69,90
Raymann	DA	74,90
Rebel Assault 2	DV	79,90
Revolution X	EV	89,90

Dungeons der anderen Art:

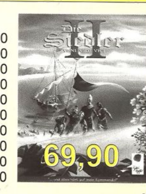


Dungeon Keeper* DV 79,90
Diablo* DV 79,90
Dungeon Keeper mit Diablo
NUR 154,90!!!





TOP'S		TOP'S	
Bad Mojo	79,90	Hexen Inkl. Data*	74,90
Com.&Conq. Data	25,90	Kingdom O Magic	69,90
C & C Inkl. Data	99,90	Mechw. Inkl. Data	74,90
C & C 2 - Red Alert*	89,90	Schwarze Auge 3*	39,90
Cyberia 2	69,90	Shannara	69,90
Die Fugger 2	74,90	Silent Hunter-DV	69,90
Duke Nukkem 3d	74,90	Warcraft 2 Inkl. Data	94,90
Earthsiege. Sky.-DV*	79,90	Wing Commander 4	94,90
Fantasy Gen.-DV*	69,90	Worms Inkl. Data	94,90
For. 1 Grand Prix 2*	99,90	"Z"*	69,90





Titel		Preis
Clearing House	DV	69,90
Colonization	DV	74,90
Comix Zone	DV	49,90
Command & Conquer	DV	79,90
Com. & Conq. Svga Win95*	DV	84,90
Command&Conquer-Red Alert*	DV	89,90
Conqueror A.D.	DV	79,90
Conquest Of New World	DV	79,90
Conquest Of New World	EV	109,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90
Daggerfall*	DV	84,90
Das Dschungelbuch	DV	44,90
Deadline*	DA	69,90
Death Gate*	DA	74,90
Deathkeep-Win95*	DA	74,90
Defcon 5	DV	59,90
Der Planer 2*	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90
Destruction Derby	DA	89,90
Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*	DV	69,90
Die Gr.Schlacht U.Getty.*	DV	79,90
Discworld	DV	69,90
Earthsiege 2:Skyforce	DA	74,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV	64,90
Earthworm Jim Win95	DV	74,90
Ecco The Dolphin	DV	49,90
Elisabeth I.*	DV	89,90
Fast Attack*	DV	74,90
Fifa Soccer 96	DV	79,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Fritz 3 Schach	EV	69,90
FX Fighter-Limited	DA	79,90
Gabriel Knight 2	DA	79,90
Gender Wars*	DA	69,90
Gene Machine	DV	59,90
Golden Gate Killer*	DV	74,90
Grand Prix Manager	DV	49,90
Hexen	DA	49,90
Hexen Mission*	DV	29,90
Hugo 3	DV	69,90
Indy Car 2	DV	69,90
Inferno	DV	39,90
König Der Löwen	DV	49,90
Lands Of Lore 2*	DV	84,90
Larry Coll. 1-6	DA	79,90
Last Dynasty	DV	39,90
Little Big Adventure 2*	DV	89,90
Lode Runner - Network	DV	79,90
Lost Eden	DV	69,90
Love Vision	DV	39,90
Magic Carpet 2	DV	39,90
Magic Of Endoria	DV	59,90
Magic The Gath.-Win 95*	DV	84,90
Master Of Orion 2*	DV	84,90
Ripper	EV	74,90
Ripper-Dv	DV	69,90
Rtl Samtag Nacht	DV	49,90
Sea Legends	DV	79,90
Sensible World of Soccer	DV	59,90
Shellshock	DV	74,90
Shivers	DV	79,90
Silent Thunder-Win95	DA	79,90
Silent Thunder*	DV	89,90
Sim Earth Classics	DV	39,90
Sim Life	DV	39,90
Sim Tower	DV	84,90
Sim Town	DV	69,90
Simon The Sorcerer 2 - Edition	DV	69,90
Soccer Stars 96	DV	69,90
Space Bucks	DV	69,90
Space Legends	DA	39,90
Space Quest 6	DV	84,90
Star Trek - A Final Unity	DV	69,90
Star Trek - Deep Space 9	DA	59,90
Star Trek - Klingons	EV	99,90
Stonekeep	DV	89,90
Storm*	DV	84,90
Strike Base*	DV	69,90
Syndicate Wars*	DV	79,90
Tekwar	DA	69,90
Tempest 2000	DV	59,90
Terminator Future Shock	DV	69,90
Terra Nova*	DV	69,90
TFX:Eurofighter 2000	DV	79,90
The Atlas	DV	59,90
The Dig	DV	74,90
This Means War	DV	69,90
Thunderhawk 2	DV	69,90
Tilt	DV	49,90
Tomcat Alley	DA	49,90
Top Gun - Fire At Will	DV	74,90
Torins's Passage	DV	84,90
Track Attack	DV	79,90
Trivial Pursuit	DV	69,90
Uefa Championgs Legue	DA	54,90
Vollgas	DV	49,90
Warcraft 2	DV	74,90
Welcome to the Future	DA	89,90
Willi Lembkes F.-Manager	DV	54,90
Wing Commander 3	DV	79,90
Wing Commander 4	DV	94,90
Wipe Out	DA	79,90
Witchaven 2	EV	89,90
World Ralley Fever	DA	74,90
Woodruff	DV	79,90
Worms	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
Zork Nemesis	DV	79,90

LOW BUDGET!

Titel		Preis
7th Guest	DA	19,90
Alone In The Dark 1	DV	24,90
Beneath A Steel Sky	DA	19,90
Blackhawk	DV	19,90
Caesar 1	DA	24,90
Conspiracy	DA	19,90
Creature Shock	DA	19,90
Cyberia 1	DA	29,90
Dawn Patrol	DA	24,90
Deadelus Encounter*	DV	24,90
Descent 1 inkl. Level	DV	39,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Dreamweb	DV	24,90
Dune 2	DV	29,90
F-19 Stealth Fighter*	EV	24,90
Fifa Soccer Classic	DV	29,90
Flashback*	EV	24,90
Goblins 1+2	DV	24,90
Goblins 3	DV	24,90
Hand Of Fate	DA	29,90
Indiana Jones 4	DV	29,90
Indi: Jones Desk. Adv.-3,5"	DV	29,90
Indy Car	DV	24,90
Kings Quest 5*	EV	24,90
Kings Quest 6	DV	24,90
KIngs Quest 7	DV	39,90
Kyrandia 3	DV	24,90
Lands Of Lore	DV	29,90
Links Challenge	EV	24,90
Little Big Adv. Classic	DV	29,90
Lost In Time	DV	24,90
Magic Carpet Plus	DV	29,90
Manic Karts	DV	29,90
Master Of Magic	DV	34,90
Nascar Racing*	DV	24,90
Nhl 95 Classic	DV	29,90
Pga Tour 486	DV	29,90
Rebel Assault 1	DA	29,90
Red Baron 1*	EV	24,90
Return To Zork	DV	29,90
Sam & Max	DV	34,90
Shadow Of The Comet	DV	24,90
Sim City Enchand	DV	24,90
Simon The Sorcerer 1	DV	29,90
Space Quest 4	DV	24,90
Star Trek-25th Anniver.	DV	24,90
Star Trek-Judge. Rites	DV	24,90
Streetfighter*	EV	24,90
Tfx	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Ultima 7 Comp.	DA	29,90
War in the Gulf	DV	24,90
Warcraft 1	DV	24,90

KOMBIES!

GAMES VOL.4
Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms;Spirit of Adventure
29,90 DM

GAMES VOL.5
Zack MC Kracken, Lollypop, Mad TV, [illegible] Traders
29,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
Indiana Jones3, Monkey Island, Zack Mc Kracken,M. Mansion, Loom
39,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
Battlehawks 1942, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe
39,90 DM

MADE IN GERMANY
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
49,90 DM

MEGAPACK 5
FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity,Jagged Alliance
84,90 DM

STAR WARS COLLECTION
Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars Screen Entertainment
49,90 DM

WESTWOOD COMPILATION
Dune 2, Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner
64,90 DM

WORLD OF FANTASY
Abandoned Paces, Rings of Medusa, Return of Med., [illegible] Spirit of Adv.
24,90 DM

NEU IN FRANKFURT:
Ein **Gamestore** der Software-Company

MTZ
BAB 66
ab 15.07.
Königsteiner Straße
Peter-Bied-Str.
Gebeschusstr.
Hospitalstr.
Gerlachstr.

Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL & FAX: in Vorbereitung

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DAS TESTURTEIL

Hundert Mark. Damit können Sie siebenmal ins Kino gehen, drei dicke Bücher kaufen, 50 Portionen Pommes Frites essen oder sich eben für ein PC-Spiel entscheiden.



Wie auch immer Geld ausgegeben wird, man erwartet dafür einen entsprechenden Gegenwert. Und einhundert Mark sind kein Pappenstiel. Seitdem es PC-Spiele gibt, müssen Sie dafür zwischen DM 80,- und DM 140,- investieren. Der „Straßenpreis" liegt für neue Vollpreistitel meist bei DM 100,-. Da kann man sich selten mehr als ein, zwei Spiele im Monat leisten. Aber welches soll´s denn diesmal sein? Im Jahresdurchschnitt erscheinen ca. 30 Spiele im Monat. Da ist es schon schwierig, den Überblick zu behalten und genau das passende Spiel zu finden, das sein Geld auch wert ist.

PC Action begleitet Sie

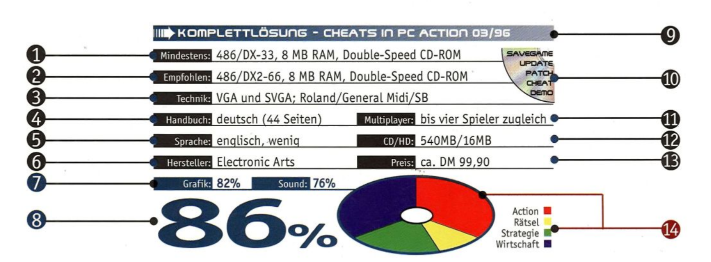
Hier dürfen Sie auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.



Goldene PC Action CD-ROM

Besonders bemerkenswerte Spiele bekommen von uns zusätzlich eine Auszeichnung verliehen: die Goldene PC Action CD-ROM. Diese Auszeichnung ist an keine Prozentwertgrenze gebunden, sondern wird in übereinstimmender Meinung von der gesamten Redaktion verteilt. Die Goldene PC Action CD-ROM finden Sie immer am Anfang eines Spieletests. Spiele, die dieses Aushängeschild tragen, zeichnen sich durch derzeit unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Spiele mit der Goldenen PC Action CD-ROM können Sie sich bedenkenlos zulegen.



1 Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.

2 Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.

3 Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bild- und Tonausgabe.

4 Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonderheiten in der Ausstattung.

5 Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.

6 Der Hersteller des getesteten Spiels.

7 Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.

8 Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.

9 Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.

10 Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.

11 Integrierte Mehrspieler-Optionen.

12 Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).

13 Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.

14 Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

PC CD-ROM

Titel	Preis
ABUSE	69,00
ALIEN TRILOGY	89,00
ARCADE AMERIKA	84,00
ASSAULT RIGGS	69,00
AFTERLIFE	79,00
AH-64 D LONGBOW	89,00
ATF	79,00
BALDIES	79,00
BAD DAY ON THE MIDWAY	84,00
BAD MOJO	84,00
BATTLECRUISER 3000 AD	69,00
BATTLE RACE	69,00
BLEIFUSS	54,00
BLOWN AWAY	84,00
CAESAR 2	79,00
CAPITALISM	79,00
CIVIL WAR	99,00
CHAOS CONTROL	59,00
CHRONICLES OF THE SWORD	74,00
CHRONOMASTER	74,00
CIVILIZATION 2	79,00
COMMAND & CONQUER	84,00
COMMAND & CONQUER MIS.CD	29,00
CONQUEST OF THE NEW WORLD	89,00
CYBERIA 2 DT.	74,00
DAS RÄTSEL DES MASTER LU DT.	74,00
DEATH GATE DT.	84,00
DESCENT 2	89,00
DER PLANER 2	79,00
DIABLO	99,00
DOPPELKOPF WIN	39,00
DSA 3 - SCHATTEN ÜBER RIVA	99,00
DUNGEON KEEPER	84,00
DUKE NUKEM 3D	79,00
EARTHSIEGE 2 WIN	79,00
EARTHWORM JIM 2 + 1	74,00
EURO 96	79,00
EXTREME PINBALL	59,00
F1 GRAND PRIX 2	99,00
F1 MANAGER 96	89,00
FADE TO BLACK	94,00
FANTASY GENERAL	79,00
FAST ATTACK	79,00
FIFA 96	84,00
FUGGER 2	84,00
GABRIEL KNIGHT 2	84,00
GENDER WARS	79,00
GRAND PRIX MANAGER	89,00
HARDBALL 5	84,00
HUGO 3	74,00
INDIANA JONES DESKTOP ADV.	94,00
INDY CAR 2 DOS O. WIN95	74,00
INTERNATIONAL MOTO X	84,00
JUDGE DREDD	89,00
KINGDOM O' MAGIC	79,00
LIGHTHOUSE	94,00
MAD TV2	99,00
MAG!	79,00
MECHWARRIOR 2 + ERWEIT. SET	89,00
MECHWARRIOR 2 WIN 95 DT.	89,00
MEGAPAK 5	89,00
MEGARACE 2	99,00
MYST F. WIN	79,00
NBA JAM T.E.	89,00
NBA LIVE 96	84,00
NFL QUARTERBACK CLUB 96	94,00
NHL 96	84,00
NORMALITY	79,00
OFFENSIV	94,00
OLYMPIC GAMES	89,00
OLYMPIC SOCCER	89,00
PETKO	79,00
PANZER GENERAL 2	69,00
PINBALL WIZARD 2000	69,00
POLE POSITION	99,00
POLICE QUEST - SWAT -	79,00
RÄTSEL DES MASTER LU	84,00
REBEL ASSAULT 2 DT. O. ENG.	84,00
RETURN FIRE	84,00
REVOLUTION X	94,00
S.T.O.R.M.	89,00
SCHLACHT IN DEN ARDENNEN	79,00
SAFECRACKER	84,00
SCHLEICHFAHRT	99,00
SENSIBLE GOLF	59,00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79,00
SHADOAN	89,00
SHANNARA DT.	74,00
SHELLSHOCK	74,00
SHIVERS	84,00
SIEDLER 2	69,00
SILENT HUNTER	74,00
SILENT THUNDER	89,00
SIM TOWER	94,00
SIMCITY 2000 COLLECTION	99,00
SIMON SORCERER 2	74,00
SPACE HULK WIN95	84,00
SPACE MARINES	79,00
SPEED HASTE	59,00
SPYCRAFT	59,00
STAR TREK - A FINAL UNITY	89,00
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	79,00
STAR TREK - KLINGON	69,00
STEEL PANTHERS	79,00
STRIKE BASE	79,00
SWAGMAN	89,00
T-MEK	84,00
TEAMCHEF	89,00
TERRA NOVA	84,00
TFX EUROFIGHTER 2000	99,00
THE DAME WAS LOADED	99,00
THE NEED FOR SPEED	89,00
THEXDER	69,00
THUNDERHAWK 2	74,00
TIME COMMANDO	89,00
TOP GUN	99,00
TUNNEL B1	94,00
UNNECESSARY ROUGHNESS 96	89,00
URBAN RUNNER	99,00
VIKING CONTEST	89,00
VIRTUA SNOOKER	94,00
VOLLGAS	89,00
WARCRAFT 2	79,00
WARCRAFT 2 - MISSION DISK	29,00
WARHAMMER - DARK CRUS.	74,00
WING COMMANDER 4 DT.	99,00
WIPEOUT	94,00
WORMS	69,00
WORMS REINFORCEMENTS	39,00
X-WING CD-ROM EDITION DT	79,00
Z (JULI/AUG)	74,00
ZORK NEMESIS DT. O. ENG	89,00



TOP-PREISE

Titel	Preis
11TH HOUR	54,00
COLONY WARS 2492	49,00
CREATURE SHOCK	24,00
CYBERIA	24,00
D-INFO 2	34,00
DESCENT	24,00
DIE SIEDLER	34,00
DUNGEON MASTER 2	49,00
HAND OF FATE	24,00
INDIANA JONES IV	24,00
INDYCAR RACING	24,00
LANDS OF LORE	24,00
LITTLE BIG ADVENTURE - CLASSIC	29,00
MAGIC CARPET PLUS - CLASSIC	29,00
PRIMAL RAGE	79,00
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	24,00
STAR TREK - JUDGMENT RITES	24,00
SYSTEM SCHOCK CLASSIC	39,00
THEME PARK CLASSIC	29,00
WARCRAFT	24,00

SONY PLAYSTATION-GRUNDGERÄT 389,-
SEGA SATURN-GRUNDGERÄT 419,-
SPIELE AUF ANFRAGE

WEITERE PC-TITEL SOWIE KONSOLENSPIELE AUF ANFRAGE
GROSSE AUSWAHL AN MPEG-CD FILMEN

BTX: KRANZ #

ALLES WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT

DER ORIGINALE SOUND
SOUNDKARTEN VON CREATIVE LABS

SOUNDBLASTER VALUE **169,00**
SOUNDBLASTER 32 PnP **329,00**
>Wavetable 16-Bit Stereo-Sound
>IDE- und MIDI-Schnittstelle
>32 Stimmen
>Software ,dt. Dokumntation



Soundblaster AWE 32 PNP **459,00**
>Profi-Sound Wavetablecard
>E-MU-Chip Der Neuen Generation
>IDE- und MIDI-Schnittstelle
>512 kB RAM f. ladbare Samples
>1 MB ROM on Board
>incl. Creative Audio Tools, Mikro, Dt. Dok.



Blaster Keys Home Studio **579,00**
>Sound Blaster AWE 32
>Original 49 full-sized Keyboard
>Freisprechmikrofon
>Software f. WIN u. WIN95
MIDI Orchertra Plus, Vienna SF Studio, Beethovens 5te

König der Löwen Edition **549,00**
>Soundblaster S816 PnP
>internes 8x-CD-ROM Laufwerk
>2 Lautsprecherboxen
>Sound Tools
>Disney's Interaktiv Software "König der Löwen"

Wave Blaster II **269,00**
>Wavetable Erweiterung f. das ultimative Sounderlebnis
>Passend zu allen Soundkarten mit Wave-Blaster Anschluß
>dt. Dokumentation

AKTIVBOXEN
ALTEC LANSING

ACS51 .... **179,00**
>6 WATT 80Hz-18KHz
ACS52 .... **229,00**
>19 Watt 60Hz-20Khz
ACS53 Soundsystem **319,00**
>inkl. Subwoofer 35Hz-16kHz
>Boxen 12 Watt, Subwoofer 15 Watt

Quadral

SM15 10 WATT **39,00**
SM30 30 Watt **89,00**

Joysticks
Quickshot

QS 123 Warrior 5 .... **19,00**
QS 201 Super Warrior **27,00**
QS 206 Skymaster **49,00**
>FCS Kompatibles HAT
>Gasregler

MASTER MEMORY

mehr Speicher in 15 Minuten
4 MB PS2 1Mx32 .... **129,00**
8 MB PS2 2Mx32 .... **239,00**
>0130-Service Hotline für unsere Kunden (Beratung beim Einbau)
>Lebenslange Garantie durch Hersteller

MULTIMEDIA GAME PC

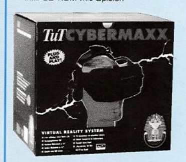
5x86/100Mhz **1999,-**
1 Jahr Garantie m. Vorortservice
*CYRIX 5x86/100 Prozessor
*moderner Minitower
(Design kann von der Abbildung abweichen)
*8MB 60 ns Arbeitsspeicher (erweiterbar)
*VGA 1MB Grafikkarte
*Festplatte 1GB
*3,5" Sony Diskettenlaufwerk
*4-fach Speed CD-ROM-Laufwerk
*Mouse inkl. Pad
*Chicony WIN95 Tastatur
*Soundkarte 16-Bit
*AOC 14" VGA Monitor 4 NLR
3 Jahre Garantie
*Software:
- WIN95
- Spiele CD





VIRTUAL REALITY SYSTEM

TuT CyberMaxx **1499,00**
>2 color aktiv Matrix-LCD's
>Bewegungsfreiraum 360 °
>Blickwinkel Horiz.ca. 54 ,Vert.ca. 54
>Echtzeit-Sensorik f. Kopfbewegung
>Dynamik Stereo-Sound
>Plug'n'Play für RS232,VGA,Sound
>inkl. CD-ROM mit Spielen



Netzwerkkarte

Longshine Elan 200 B **59,00**
>Jumperless
>NE 2000 kompatibel
Treiber für DOS, WIN, WIN 95, OS2
Passende Kabel auf Anfrage

Austria Express Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden in Österreich
Lieferung in 1-2 Tagen ab Bestellung
TEL:0049/85173777

VERSAND PER NN DM 6,90 zzgl. NN; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau
Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

AH-64D Longbow • Simulation

APACHEN-HÄUPTLING

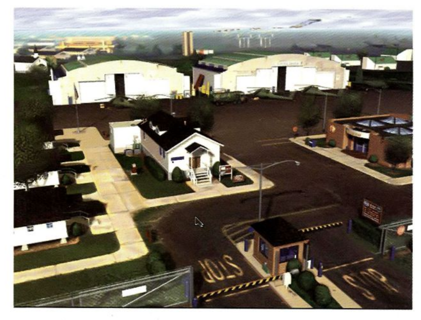


Viele Computerspieler verharren andächtig, wenn Origin ein neues Spiel veröffentlicht. Hits wie Crusader oder Erfolgsstorys wie Ultima und Wing Commander machen die Ausnahmestellung des Softwarehauses deutlich. Nach Strike Commander und Wings of Glory wenden sich die Texaner wieder dem Genre der Flugsimulationen zu. Hauptdarsteller ist diesmal ein Hubschrauber-Prototyp des amerikanischen Herstellers McDonnell Douglas, der AH-64D Longbow.

Amerikanische Kamfhubschrauber tragen vorzugsweise Namen indianischer Kriegerstämme, wie Comanche oder Apache. Für das fortgeschrittene Modell seines Apache-Helikopters wählte McDonnell Douglas mit Longbow einen Beinamen, der die gefährlichste Waffe der amerikanischen Ureinwohner bezeichnete, den Langbogen. Der mannshohe Holzbogen konnte Pfeile über eine große Reichweite und mit hoher Durchschlagskraft ins Ziel bringen. Da es sich beim AH-64D Longbow um einen noch nicht in die US-Streitkräfte übernommenen Hubschrauber-Prototypen handelt, sind offizielle Informationen spärlich gesät, und Origin griff auf die Dienste von Jane´s zurück. Die Jane´s Information Group ist nach eigenen Angaben weltweit die absolute Autorität in Sachen exklusiver, authentischer und aktueller Informationen im Militärbereich und jede ihrer Veröffentlichungen wie „All the World´s Aircraft" wird in diesem Fachbereich als „Bibel" betrachtet. Jane´s Datenbanken standen auch schon bei EAs US Navy Fighter-Nachfolger ATF Pate (PC Action 06/96). Zudem zog Origin für den Feinschliff noch einen Apache-Fluglehrer zu Rate. Damit waren alle nötigen Grundlagen für eine realitätsnahe Simulation geschaffen. Als Spieler findet man sich nach einer lehrfilmreifen Animation eines Angriffs zweier, die volle Geländedeckung nutzenden Apache-Hubschrauber auf dem Fliegerhorst wieder.

Griff in die Geschichte

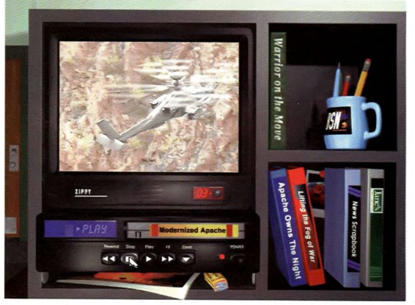
Aufgrund der hohen Komplexität der Longbow-Steuerung ist für den Anfang ein Besuch des Trainingscenters zu empfehlen. Dort führt ein Fluglehrer in mehreren multimedial aufbereiteten Etappen an alle wichtigen Steuerungs-, Navigations- und Waffensysteme heran. Der Clou dabei ist, daß man zwischen den Lektionen die Kontrolle über den Hubschrauber erhält, das Gezeigte sofort nachvollziehen kann und bei Bedarf korrigiert wird. Derart aufbereitet, stellt die Einarbeitung keine größere Hürde dar, obwohl man





OBEN LINKS: DIESER FLIEGERHORST IST STANDORT DER FLUGSCHULE UND HAUPTBILDSCHIRM ZUGLEICH. OBEN RECHTS: ALLE DIE HANDLUNG BEGLEITENDEN SEQUENZEN UND LOCATIONS, WIE DIESER BESPRECHUNGSRAUM, WURDEN GEFILMT ODER GERENDERT UND SCHAFFEN MIT IHRER HOHEN QUALITÄT VOR ALLEM IM KAMPAGNE-MODUS EINE DICHTE ATMOSPHÄRE

schon etwas Zeit dafür investieren sollte. Für den Ernst des Pilotenlebens gewappnet, steht man schließlich vor der Wahl, sich eine Mission selbst zu basteln, einen historischen Einsatz zu fliegen, den Kampagnen-Modus zu wählen oder sich für einen Schnellstart zu entscheiden. Da die ersten Apache-Helikopter erstmals im Panama-Konflikt ihre Kampffähigkeit demonstrierten und auch im Golfkrieg eine nicht unwesentliche Rolle spielten, wurden diese beiden militärischen Konflikte mit jeweils sechs Original-Aufgaben in die Simulation aufgenommen. Bei der Jagd auf den panamaischen General Noriega steht neben Aufklärungsflügen, Luftunterstützung für Fallschirmspringertruppen und Sicherung von Landezonen auch die Zerstörung leichtbewaffneter Einheiten auf dem Plan. In Desert Storm sind die Apaches für das Ausschalten von Radarstellungen, den Begleitschutz und den Angriff auf ganze Panzerdivisionen verantwortlich. Das fiktive Kampagnen-Szenario fußt auf der zukünftigen Übernahme des russischen Präsidentenamtes durch



DIE PER VIDEORECORDER ABSPIELBAREN WERBEFILME DES APACHE-HERSTELLERS MCDONNELL DOUGLAS SIND TROTZ KLEINFORMATS ÄUSSERST SEHENSWERT. AUCH VIEL LIEBE ZUM DETAIL LÄSST ORIGIN HIER ERKENNEN. NIMMT MAN DAS BLAUE VIDEO AUS DEM REGAL, FÄLLT DAS DANEBENSTEHENDE GEGEN DIE WAND.

MULTIFUNKTIONELL

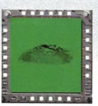
Mit diesen je nach Situation mehr oder weniger wichtigen Daten lassen sich wahlweise die zwei MFDs im Cockpit belegen. Für spezielle Einstellungen ist außerdem der Mauszeiger in den MFDs aktiv.



Der Taktische Situationsschirm (TSD) ist während einer Kampfsituation das wichtigste Display. Er gibt Informationen über Wegpunkte, feindliche Stellungen und z. B. den Grenzverlauf zweier Staaten (im Bild unten links) wieder. Das dargestellte Gebiet entspricht einem Kegel mit 90° Öffnungswinkel vor der Nase des Hubschraubers und erlaubt durch die unterschiedlichen Feindsymbole eine Klassifizierung des Gegners. Der auf 1 Uhr angepeilte Kampfpanzer ist laut Entfernungsmesser rechts unten noch reichlich drei Kilometer entfernt, kann durch die sieben Kilometer Reichweite der Hellfire II aber schon jetzt angegriffen werden.



Das Radar-Display reflektiert noch unbearbeitete, d. h. nicht nach Typ eingeordnete Daten vom Radar des Hubschraubers. Während im Luft-Boden-Modus ähnlich dem TSD nur vor einem liegende Bodenziele erfaßt werden, zeigt der Luft-Luft-Modus alle rings um die Longbow innerhalb der gewählten Reichweite fliegenden Bedrohungen.



Das Zielerfassungs- und Darstellungssystem (Target Acquisition and Designation Sight TADS) zeigt das erfaßte Ziel hier in 16-facher Vergrößerung entweder über die eingebaute Fernsehkamera, die einem Teleskop ähnliche direkte optische Sicht oder im gewählten Infrarotradar.



Die Überlebensausrüstung genannte MFD-Variante zeigt alle vom Radarwarnempfänger identifizierten Gefahren sowohl vom Boden als auch in der Luft mit einem Sichtfeld von 360°, d. h. die Longbow befindet sich in der Mitte des Displays. Bei der mit 26 markierten Bedrohung handelt es sich um eine russische SA-19 Raketenabwehrstellung. Der um sie herum gestrichelte Kreis deutet dem Hubschrauberpiloten an, daß sich das feindliche Radar momentan noch im Suchmodus befindet. Fliegen wir in die Reichweite der SAM ein, werden wir vom Radar erfaßt (durchgezogener Kreis), und eine uns nach dem Leben trachtende Rakete wird nicht lange auf sich warten lassen.

DIE KRIEGS-PFADE

Das Terrain der Kriegsschauplätze präsentiert sich wie in Kuwait als eher abwechslungsarmer Wüstensand mit nur gelegentlich auftauchenden Bodenstrukturen oder als flache, bewachsene Ebene in der Ukraine. Den sehenswerteren Anblick hingegen bieten die gebirgigen Hochländer Panamas, stellen aber auch für die allgemein gestellte Forderung nach Tiefstflug die größte Herausforderung.


Irak


Panama


Ukraine


AUCH WENN DIE OBERFLÄCHENGESTALTUNG DER LANDSCHAFTEN GELUNGEN IST, HERRSCHT DORT LEIDER EINE ZIEMLICHE EINÖDE.




OBEN: DIE MISSONSKARTE. UNTEN: KÄRGLICHE WÜSTENEI.

Schirinovskij und dessen Bestrebungen, die Ukraine zu annektieren. Der Handlungsstrang dieses Szenarios wird in insgesamt 40 Missionen entworfen und durch TV-Nachrichten und spektakuläre Zwischensequenzen entwickelt.

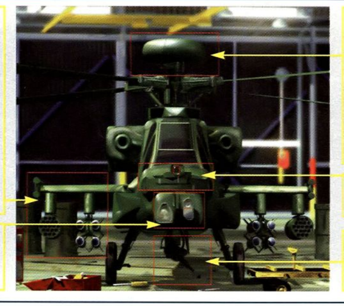
Von MFD bis Monokel

Die Missionen beginnen mit einem Blick in die Übersichtskarte des Einsatzgebietes und der Auswahl einer Bewaffnungsvariante, bevor es unter Begleitung eines Flügelmannes über Wegpunkte dem ersten Ziel entgegengeht. Gesteuert werden kann die Longbow mittels Joystick (natürlich werden die Profi-Systeme von Thrustmaster und CH gesondert unterstützt) und der Tastatur. Hauptsteuerelemente sind der Anstellwinkel der Rotorblätter zur Veränderung der Flughöhe, die Heckrotordrehzahl zur Kurskorrektur und die zyklische Blattverstellung, d. h. das Ankippen jedes Rotorblattes abhängig von seiner aktuellen Stellung. Dies kippt die gesamte Rotorebene z. B. nach vorn und verschafft der Longbow eine Vorwärtsbewegung. Alle nötigen Informationen über den Zustand der Longbow und das Geschehen im Kampfgebiet kann man zwei Multifunktionsdisplays (MFD) und einem HUD-ähnlichen, eingeblendeten, transparenten LCD-Display entnehmen. Dieses wird über ein am Helm des Piloten befestigtes Monokel über dem rechten Auge erzeugt. Das komplexe Flugverhalten des Apache läßt das Handling anfangs schwierig erscheinen. Mit den durchdachten Steuerungsmöglichkeiten eröffnet sich jedoch schnell das motivierende Gefühl der sicheren Kontrolle. Die Umsetzung des auch für Laien beherrschbaren Flugmodells und seine realistische Wirkung sind in jedem Fall außerordentlich gut gelungen. Die taktischen Herausforderungen der Aufgabenstellungen stehen dem in nichts nach. Die Radarreichweiten feindlicher Stellungen sollten genau beachtet und am besten umflogen werden. Die überlegte Zielzuweisung an den Flügelmann vermeidet überstürzte Feuerstöße, und das Nutzen jeglicher Deckung inklusive Tiefflug vor einem Angriff ist sowieso Pflicht. Mit etwas weniger Lorbeeren muß sich die grafische Gestaltung des Terrains

AH-64D LONGBOW

An den Waffenauslegern können neben ungelenkten Raketen die schon vom RAH-66, besser bekannt unter dem Codenamen Comanche, verwendeten Hellfire in einer neuen Version mit Lasersuchkopf angehängt werden. Ganz außen ist Platz für zwei Luft-Luft-Raketen vom Typ Stinger, die schon als tragbare Version zur Flugzeugabwehr auf Kriegsschauplätzen wie z. B. Afghanistan von sich reden machten.

Das System für Teleskop-, Kamera- und Infrarotsicht und der Laserpeiler/Entfernungsmesser.



Hauptunterschied zum Vorgänger AH-64A und Kernstück des Feuerleitsystems ist dieses Mikrowellenradar. Es wurde am höchsten Punkt des Apache montiert, um besser aus Deckungen herauslugen zu können, und verschafft dem Piloten einen stark verbesserten Überblick über das Kampfgebiet inklusive der Klassifizierung der Bedrohungen.

Sichtsystem für Nacht und Schlechtwetter.

Die mächtige Kanone schwenkt ebenso wie die Sensoren darüber mit dem Blick des Piloten über das Schlachtfeld mit.



LINKS: HIER KÖNNEN DIE EINSÄTZE AUS DER JÜNGSTEN GESCHICHTE IN PANAMA UND DEM IRAN ANGEWÄHLT WERDEN. UNTEN: EINE DER STÄRKEN UND IM SPIEL HÄUFIG ANZUWENDENDEN TAKTIKEN BESTEHT IN DER FÄHIGKEIT, NUR KURZ DEN "KOPF" AUS DER DECKUNG ZU NEHMEN, DAS ZIEL ANZUPEILEN UND EINE HELLFIRE II ABZUFEUERN. BIS UNMITTELBAR VOR AUFSCHLAG DER RAKETE ZIEHT MAN SICH WIEDER IN DIE DECKUNG ZURÜCK UND PEILT ERST IM LETZTEN MOMENT NOCHMALS DAS ZIEL AN, UM EINEN SICHEREN TREFFER ZU ERREICHEN.

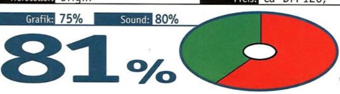


OBEN: DAS INTEGRATED HELMET AND DISPLAY SIGHTING SYSTEM (IHADSS) PROJIZIERT ALLE INFORMATIONEN AUF DAS PILOTENSICHTFELD. DARGESTELLT WERDEN HÖHE UND GESCHWINDIGKEIT, KURS, WEGPUNKTINFORMATIONEN SOWIE JE NACH WAFFENSYSTEM SPEZIFISCHE ZIELHILFEN.

zufriedengeben. So wirken die mit originalem Kartenmaterial entwickelten SVGA-Landschaften trotz einiger Texturen stellenweise arg detailarm. Die Leere der kuwaitischen Wüste mag perfekt der Realität entsprechen, bietet aber während des Fluges weder dem Auge noch dem Adrenalinspiegel größere Reize. Ebenso hält sich die Zahl der sichtbaren Bodenobjekte und Luftfahrzeuge in Grenzen. Aufgrund der Reichweite der Raketenbewaffnung und im Interesse des eigenen Überlebens bekommt man den Gegner nur selten direkt zu Gesicht. Wem an diesem von-Angesicht-zu-Angesicht-Gefecht liegt, der sollte im Gameplay-Menü Unverwundbarkeit markieren und erst dann die 30 mm-Kanone ausgiebig testen. Hat man sich mit Flügelmann und Luftunterstützung durch reichlich fünfzig Missionen gekämpft, hält ein Zufallsgenerator mit Einstellungen für Terrain, Tageszeit oder Gegnerstärke nochmals bis zu 200 knackige Herausforderungen bereit.

Christian Müller/ih

Mindestens: P90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 5.0
Empfohlen: P120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: VGA, SVGA/SB
Handbuch: deutsch (200 Seiten) Multiplayer: kein Multiplayer-Modus
Sprache: deutsch CD/HD: 2 CDs /98 MB (empf.)
Hersteller: Origin Preis: ca DM 120,-
Grafik: 75% Sound: 80%



KOMMENTAR

Nur fliegen ist schöner. Mit einer echten Longbow wohlgemerkt! Zugegeben, der Einstieg ist nicht ganz ohne, kann über den variablen Schwierigkeitsgrad aber erleichtert werden. Der Lohn ist das Gefühl, wirklich eine Vorstellung vom Flugverhalten dieses High-Tech-Waffensystems erhalten zu haben. Komplexität, Realitätsnähe, Detailverliebtheit und eine großartige Präsentation, Origin hat an alles gedacht und läßt den bisherigen Genre-Primus Apache Longbow von Interactive Magic hinter sich. Action-Freaks finden lediglich in Thunderhawk II eine Alternative. Allerdings sind die Hardware-Anforderungen auch erste Wahl. Abgesehen vom wenig attraktiven VGA-Modus sollte es schon ein P90 sein.

Euro 96 Soccer • Sportspiel

ZWEITER VERSUCH

Nachdem der Vorgänger ran Soccer Ende vergangenen Jahres gegenüber EAs FIFA Soccer 96 klar den kürzeren zog, startet Gremlin nun mit Euro 96 einen weiteren Angriff auf die Tabellenspitze der Action-Fußballsimulationen.



ZU BEGINN DER EINZELNEN MATCHES NEHMEN DIE TEAMS AUFSTELLUNG VOR DER HAUPTTRIBÜNE, UND DIE KAMERA ZOOMT IN DAS STADION HINEIN. GLEICH KANN'S LOSGEHEN!

Wie gut, daß gerade die Europameisterschaft in England vor der Tür stand, einen geeigneteren Rahmen für ein Fußballspiel kann man sich schließlich kaum vorstellen. Gremlin schlachtet die Lizenz dann auch kräftig aus: Alle 16 Teams des Wettbewerbs wurden naturgetreu digitalisiert, die originalen Spielernamen der einzelnen Mannschaften finden sich komplett im Spiel wieder. Sogar an die diversen Spielsysteme der Kicker-Truppen hat man gedacht: Bis auf kleinere Ausrutscher spielen die Nationalmannschaften voreingestellt mit der richtigen Taktik, also Holland mit dem legendären 3-4-3-System von Ajax und Deutschland mit dem klassischen 5-3-2-System.

Die Eigenschaftswerte der einzelnen Spieler, die sogar meist auf ihrer angestammten Position eingesetzt werden (Ausnahme: Matthias Sammer als rechter Verteidiger), wurden ebenfalls übernommen und wirken sich direkt auf das Spielgeschehen aus. So verlieren Mittelfeld-Künstler wie etwa Thomas Häßler oder Bulgariens Borimirov etwas seltener den Ball als etwa Abwehr-Holzer wie Jürgen Kohler oder Italiens Ferrara.

Einstellungssache

Sie haben die Wahl, ob Sie eine komplette Europameisterschaft durchspielen wollen, ein Freundschaftsspiel bestreiten möchten oder zunächst in einem der beiden Trainingsmodi (Elfmeter- und Match-Training) Ihre Fähigkeiten verbessern wollen. Multiplayer-Spiele sind ebenfalls über eine Modem- oder Netzwerkverbindung möglich. Im Netzwerk-Modus dürfen sogar 16 Spieler gegeneinander antreten. Die Matchbedingungen, Taktiken und Aufstellungen können über komfortable Menüs beliebig bearbeitet werden. Für die Darstellung des Spielgeschehens stehen vier verschiedene Kameraperspektiven (siehe Kasten) zur Verfügung, wobei wie so oft die klassische isometrische Ansicht die spielbarste Variante ist. Das gilt besonders, wenn Sie gegen einen



ZWISCHEN DEN SPIELEN INFORMIERT EINE TABELLE ÜBER DEN AUGENBLICKLICHEN ZWISCHENSTAND DES GESCHEHENS. BERTI VOGTS DÜRFTE WOHL MIT EINEM 3:0 AUFTAKTSIEG GEGEN DIE TSCHECHEN SEHR ZUFRIEDEN SEIN.

menschlichen Kontrahenten antreten möchten. Im Turnier-Modus werden Ihnen in einer Tabelle jeweils die besten Torschützen angezeigt. Außerdem werden Sie über Spielergebnisse informiert.

Jetzt mit Torwart!

Der Hauptkritikpunkt des Vorgängers ran Soccer war unbestritten der miserable Torwart, der herrenlos im Fünfmeterraum herumliegende Bälle einfach un-

beachtet ihrem Dasein überließ, bis ein gegnerischer Stürmer damit ins Tor lief. Doch keine Sorge: alle Teams von Euro 96 verfügen nun über einen z. T. exzellenten Keeper, der sich sogar anstürmenden Goalgettern wagemutig zwischen die Beine wirft, um die Lederkugel unter sich zu begraben. Mit Weitschüssen ist der Schlußmann jetzt kaum noch zu überwinden, was ein schnelles Kurzpaßspiel vor dem gegnerischen Gehäuse unabwendbar werden läßt. Doch genau daran hapert es bei Euro 96. Zwar wurde die intuitive Steuerung - Passen mit zweiter, Schießen mit erster Joystick-Taste - zum Glück beibehalten, und der Computer schaltet auch nicht mehr hektisch zwischen den eigenen Mannen hin und her, dafür wurde bei der Ballphysik geschlampt. Die Lederkugel verhält sich wie ein Gummiball, beinahe als ob man den Sportkameraden bei Gremlin mit ein paar Atü Luft zuviel gefüllt hätte. Das wilde Herumgehüpfe des Sportgeräts stört bei der Ballannahme empfindlich, was direkt vor dem Tor für so manche verstolperte Chance sorgt. Bei langen Pässen gibt das Ballverhalten auch den arriviertesten Kickern Rätsel auf. Gepriesen sei derjenige, der zu Beginn eine technisch versierte Mannschaft ausgewählt hat. Haben Sie sich aber erst einmal an diese Unwägbarkeiten gewöhnt, erlaubt die Steuerung doch nach einiger Zeit recht flüssige Kombinationen und gezielte Schüsse.

AUFLÖSUNGEN

Wer einmal die SVGA-Variante gesehen hat, will wohl kaum mehr unter VGA kicken. Aufgrund der moderaten Hardware-Anforderungen ist das zum Glück auch nicht notwendig.



VGA:
Aus der Distanz sehen die Spieler-Sprites auch in der VGA-Auflösung noch ganz gut aus, je näher die Kamera aber heranzoomt, desto deutlicher verpixelt die Grafik.



SVGA:
In der SVGA-Auflösung mit allen Details sieht Euro 96 wirklich sehr gut aus. Erfreulich: Sie benötigen keinen High-End-Rechner, um in den Genuß dieser Grafik zu kommen.

PERSPEKTIVEN

Isometrische Sicht
Dank SVGA-Grafik herrscht hier die meiste Übersicht. Bei einem Spiel gegen einen menschlichen Gegner die einzig faire Variante, da in beiden Spielrichtungen Übersicht herrscht. Die Kamera-Perspektive erfordert kaum Eingewöhnungszeit, da sie auch durch Fernsehübertragungen bekannt sein dürfte.

Fernsicht
Die Weitwinkel-Kamera zeigt das Geschehen aus einer stark überhöhten Perspektive und fährt am Spielfeldrand immer auf Ballhöhe mit. Die Steuerung der Kicker geht hier deutlich schlechter von der Hand, besonders am hinteren Spielfeldrand sind Details oder genaue Pässe nicht zu sehen, geschweige denn zu spielen.





Schwenk und Zoom
Diese Perspektive beinhaltet Kamera-Schwenks und Zooms. Die Position der Kamera ist in der Regel an der Mittellinie. Entfernt sich das Spielgeschehen zu weit vom Standort der Kamera, wird entsprechend gezoomt. Gewöhnungsbedürftig, aber eine Alternative zur isometrischen Sicht.

Draufsicht
Hier werden Erinnerungen an alte Kick Off-Zeiten wach. Die Kamera befindet sich senkrecht über dem Spielgeschehen, Sprites und Ball werden direkt von oben dargestellt. Aufgrund des viel zu kleinen Bildausschnitts höchtens ein optischer Gag, ansonsten unspielbar.







BEI ELFMETERN WANDERT EINE GESTRICHELTE LINIE ZWISCHEN DEN PFOSTEN HIN UND HER. EIN DRUCK AUF DIE FEUERTASTE AKTIVIERT DEN SCHÜTZEN, DURCH DIE DAUER DES DRUCKS LÄSST SICH DIE SCHUSSHÖHE VARIIEREN. DIE TORE SIND BEI EURO 96 ALLERDINGS ETWAS ZU KLEIN GERATEN.

Symbole unter dem ballführenden Spieler zeigen an, in welche Richtung gerade gepaßt oder geschossen werden kann, oder ob sich ein Flanke lohnt. Naturgemäß steuert sich Euro 96 mit einem digitalen Joystick oder Game-pad am besten, Tastatur- oder gar Maussteuerung sind dagegen überhaupt nicht zu empfehlen.

Technisches
Grafisch kann Euro 96 fast mit EAs FIFA Soccer 96 mithalten. Die Stadien - alle englischen Arenen der Euro wurden eingebaut - sehen sogar deutlich besser aus. Die Spieler-Sprites wurden wie gewohnt mit dem Motion-Capturing-Verfahren digitalisiert, erscheinen aber ein wenig zu flach und hätten ein paar mehr Animationsphasen noch verkraften können. Besonders der Torwart scheint bei den Paraden von Distanzschüssen auf seinen Kalorienverbrauch zu achten, meist wird der heranrauschende Ball lediglich mit dem ausgestreckten Arm zur Ecke gelenkt. Dafür spielt sich Euro 96 auch in der SVGA-Auflösung erstaunlich flott. Schon mit einem 486DX2 dürfen Sie hochauflösend zu Werke gehen, wenn Sie einige Details abschalten. Ab einem Pentium 60 steht dem ungetrübten Gekicke dann nichts mehr im Weg. Das ist aber auch gut so, denn wenn Sie erst einmal die SVGA-Darstellung gesehen haben, werden Sie wohl kaum noch im arg pixeligen VGA-Modus spielen wollen. Die Sprachausgabe von Euro 96 ist schlichtweg das Beste, was im Genre derzeit angeboten wird. Alle Spielernamen werden je nach Spielverlauf mit verschiedenen Betonungen entweder gesprochen oder gebrüllt, dazu gibt's reichlich statistische Infos. Fehlgriffe kommen so gut wie nie vor, hier hat Gremlin wirklich ganze Arbeit geleistet. Allerdings konnten wir bisher nur die englische Original-Version unter die Lupe nehmen - bleibt zu hoffen, daß man bei Softgold mit der Übersetzung sorgfältig umgeht, da das Spiel hier komplett in Deutsch erscheinen wird.

Christian Bigge

KOMMENTAR

Euro 96 ist ein grundsolides, gutes Fußball-Action-Spektakel. Der stark verbesserte Torwart gegenüber ran Soccer vermag nun endlich die Spiel-Motivation auch längerfristig aufrechtzuerhalten. Leider sorgt die verkorkste Ballphysik aber für einen deutlichen Euphorie-Dämpfer. Es bedarf schon einiger Eingewöhnungszeit, um die wild herumhüpfende Lederkugel nachhaltig unter Kontrolle zu bringen. Dennoch merkt man dem Programm die Liebe zum Detail an. Besonders im Mehrspieler-Modus dürfen Sie sich auf heiße Duelle freuen, die Identifikation mit der eigenen Mannschaft ist dabei durch die originalen Spielernamen durchaus gegeben. An die spielerische Klasse eines FIFA Soccer 96 kommt Euro 96 allerdings nicht heran. Fußball-Fans mit ausreichender Gamepad-Erfahrung können hier zugreifen, allen anderen sei ein vorheriges Probespielen empfohlen.

Mindestens: 486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: VGA und SVGA/General Midi/SB

Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	bis zu 16 Spieler (Netzwerk)
Sprache:	deutsch	CD/HD:	495 MB/25-100 MB
Hersteller:	Gremlin	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 84% Sound: 86%

77 %





BEI STANDARDSITUATIONEN ZEIGT DER FREI POSITIONIERBARE KRINGEL DEN AUFTREFFPUNKT DES NÄCHSTEN PASSES AN. DAS IST BEI ECKEN, FREISTÖSSEN UND ABSCHLÄGEN SEHR NÜTZLICH.

AMSTERDAMS KEEPER EDWIN VAN DER SAAR IRRT IM STRAFRAUM UMHER, DOCH RAOL VON REAL MADRID TRIFFT NUR DIE LATTE. PECH!

UEFA Champions League

NACHSPIEL

Gönnen Sie Juventus Turin den Europapokal der Landesmeister nicht? Hätten Sie lieber Ajax Amsterdam, dem FC Porto oder gar Borussia Dortmund die Champions League-Trophäe zugesprochen? Kein Problem, mit UEFA Champions League von Philips Media können Sie die Zeit am heimischen PC zurückdrehen und Ihr bevorzugtes Team zum Sieg führen.

Alle 16 Vereine der Champions League dürfen vom Spieler übernommen werden. Dabei ist es möglich, mit bis zu vier Spielern an einem PC zu spielen. Alle Spielernamen finden sich im Programm wieder, die Taktiken der einzelnen Mannschaften, z. B. das berühmte 4-3-3-System von Ajax oder der Tridente-Sturm von Juve mit Fabrizio Ravanelli, Alessandro Del Pierro und Gianluca Vialli, sind allerdings nicht voreingestellt, können aber eigenhändig zusammengebastelt werden. Bei der isometrischen Spielgrafik folgt das Aha-Erlebnis. Das Programmier-Team von Krisalis verließ sich auf die Präsentation und Spielbarkeit ihres ehemaligen Überraschungs-Erfolgs Manchester United - PC-Veteranen oder Amiga-User mögen sich erinnern. Scheinbar hat man bei Krisalis von Fußballspielen der neuen Generation, wie etwa FIFA Soccer von EA, noch nichts gehört und gesehen. Gepaßt wird bei Manches..., Verzeihung, UEFA Champions League, nach wie vor durch einen Druck auf die erste Joystick-Taste, geschossen naturgemäß mit der zweiten. Der Paßempfänger tut gut daran, genau an seinem Standort zu verweilen, bis die Lederkugel förmlich am Fuß klebt, sonst sind Fehlpaß-Festivals vorprogrammiert.

Turbo-Kicker

Daß für das Gekicke lediglich die VGA-Auflösung zur Verfügung steht, hat zwei Auswirkungen: Erstens ist der dargestellte Spielfeld-Ausschnitt grausam klein und zweitens der Spielablauf auf Pentium-Rechnern beinahe unspielbar schnell. Die Sprites müssen mit wenigen Animationsphasen auskommen und bewegen sich fast wie auf Schienen in jede der acht möglichen Richtungen. Der Computergegner kann freilich von diesen Nachteilen profitieren: Abspiele geschehen dermaßen fix, daß Sie den Ball erst wieder unter Kontrolle bekommen, wenn Ihr Torwart ihn aus dem eigenen Netz holen darf. Etwas anders stellt sich das Geschehen beim Match gegen einen menschlichen Kontrahenten dar: Da die obengenannten Nachteile jetzt beide Spieler zu spüren bekommen, kann nach einiger Eingewöhnungszeit tatsächlich so etwas wie Spielspaß aufkommen. Vorausgesetzt natürlich, daß Sie bis dahin nicht schon längst den Reset-Knopf betätigt haben. Erwähnenswert bleibt noch, daß Philips Media seinem Programm die Erkennnungsmelodie der Champions League in lupenreiner CD-Audio-Qualität spendierte. Schade, daß das Spiel diese Qualität nicht erreicht!

Christian Bigge

KOMMENTAR

Irgendwie scheint mir der Erscheinungstermin für dieses Spiel falsch gewählt zu sein. UEFA Champions League ist thematisch veraltet, weil die Champions League schon seit über einem Monat entschieden ist; technisch veraltet, weil die neue Rechnergeneration für das Spiel viel zu schnell ist, und grafisch veraltet, weil durch Fußball-Games wie FIFA Soccer 96 oder Euro 96 Soccer längst ein neuer Genre-Standard definiert wurde. Vor ein, zwei Jahren hätte das Spiel vielleicht noch für Wirbel sorgen können (siehe Manchester United), heute jedoch wirkt es ziemlich antiquiert. Wie war das noch? Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben - oder so ähnlich.

Mindestens:	486DX 33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486DX2 80, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/VGA, SB/CD-Audio		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	31 MB/5 MB
Hersteller:	Krisalis/Philips Media	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	40%	Sound:	52%

36%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Die große Schlacht um Gettysburgh

DIE ENTSCHEIDUNG

Vom 1. bis 3. Juli 1863 dauerte die Schlacht von Gettysburgh, die die Wende im amerikanischen Bürgerkrieg brachte. Der Vormarsch des Südens war gestoppt und die Nordstaaten-Armee konnte nach und nach die Oberhand gewinnen.

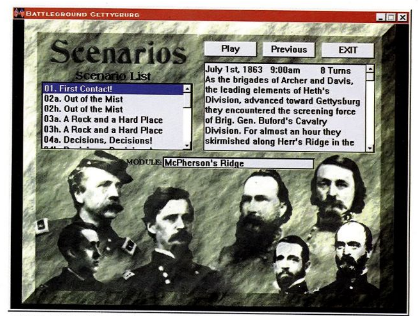
Für Europäer hat dieses Ereignis natürlich nicht die historische Dimension wie für Amerikaner, so daß wir uns nur auf die technischen Aspekte konzentrieren können. Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, sich der gesamten drei Tage der Schlacht auf einer beliebigen Seite anzunehmen oder nur vereinzelte Szenarien, wie „Little Round Top" oder „Devil's Den", nachzuspielen. Für den Anfang eignet sich eher eine der kleineren Szenarien, da man sich erst mit der eigenwilligen Steuerung des Spieles vertraut machen sollte. Für beide Seiten kann man zwischen einer manuellen Steuerung, bei der alle Entscheidungen beim Spieler liegen, einer halbautomatischen Steuerung, bei der der Spieler entscheidet, welche Offiziere welche Truppe befehligen, und einer automatischen Steuerung wählen, die einfach einem Computergegner entspricht. Weiterhin kann bestimmt werden, ob ein Kriegsnebel über dem Geschehen liegt, der verhindert, daß Truppen, die nicht im Blickfeld einer Einheit sind, gesichtet werden können.

Technik

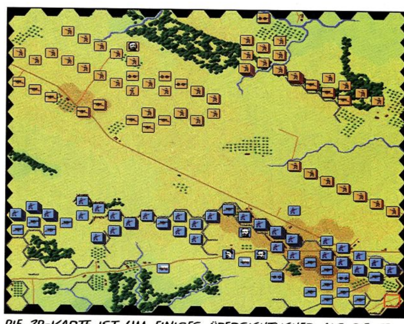
Auf den teilweise sehr großen Karten kann man in verschiedenen Phasen seine Einheiten bewegen, angreifen und zurückschlagen lassen. Die gesamte Steuerung erfolgt dabei über eine kleine, beliebig auf dem Bildschirm verschiebbare Iconleiste. Leider sind die einzelnen Icons sehr klein ausgefallen, so daß man einige Zeit braucht, bis man die Spielsteuerung komplett beherrscht.

Grafisch kann das Spiel dagegen mehr überzeugen. Die Landkarten der Schlachten wurden nach Originalkarten gestaltet und sind vor allem in der 3D-Kampfansicht wirklich eine Augenweide. Doch leidet bei dieser Optik etwas die Übersichtlichkeit, so daß sich zum Spielen die optionale 2D-Ansicht empfiehlt. Bei jedem Angriff werden kleine AVI-Videos abgespielt, die das Abfeuern einer Kanone oder einen Angriff von Infanteristen zeigen. Auf Wunsch kann man das Spiel auch über Modem gegen einen menschlichen Mitspieler spielen.

Alexander Geltenpoth/lg



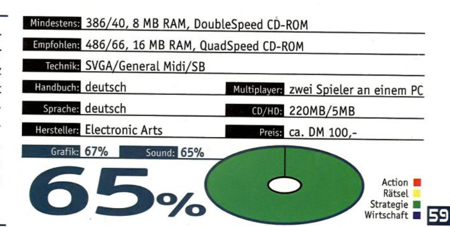
FAST JEDE KARTE KANN IN EINER HISTORISCH AKKURATEN AUFSTELLUNG UND EINER LEICHT VERÄNDERTEN "WAS-WÄRE-WENN"-VERSION GESPIELT WERDEN.



DIE 2D-KARTE IST UM EINIGES ÜBERSICHTLICHER ALS DIE 3D-VERSION. HIER KANN ANHAND DER ICONS SOFORT ERKANNT WERDEN, WELCHE UND WIE VIELE TRUPPEN AN EINEM BESTIMMTEN ORT STEHEN.

KOMMENTAR

Der erste Titel der neuen Spiel-Serie, die sich historischen Schlachten-Simulationen widmet, wendet sich klar an den erfahrenen Strategen. Erfreulich ist, daß trotz des komplexen Regelwerks und Spielablaufs die Grafik gelungen ist und übersichtlich bleibt, wenn auch eingeblendete Videosequenzen etwas die Geduld strapazieren. Wünschenswert wäre ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad gewesen. Wem die Thematik liegt, der kann ohne Zweifel zugreifen, auch wenn moderne Einheiten wie Panzer und Flugzeuge natürlich fehlen. Weitere Episoden zum Thema Ardennen und Waterloo sollen folgen.



Mindestens:	386/40, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/General Midi/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	zwei Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch	CD/HD:	220MB/5MB
Hersteller:	Electronic Arts	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	67%	Sound:	65%

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft





DIE SCHÖNEN RENDERGRAFIKEN LEITEN LEIDER NUR IN DAS SPIEL EIN (OBEN), IM SPIELBILDSCHIRM WIRD MAN VON ANIMATIONSLOSER GRAFIK UND VERSCHIEDENEN AUSWAHLMENÜS ERWARTET (LINKS).

Chaos Overlords • Strategie

MEINE MAGNUM UND ICH...



WÄHLT MAN EINEN SEKTOR AN, SO BEKOMMT MAN GENAUERE INFORMATIONEN ÜBER DIE VORHANDENEN EINRICHTUNGEN UND EINE MINI-MAP.

Wenn die Computer-Welt mal wieder in Trümmern liegt und von Ordnung keine Rede sein kann, dann ist meist der Spieler derjenige, der all dies zu retten hat. Bei New World Computing hat man den Spieß mal umgedreht: Die Welt lebt in Frieden und Sie sollen alles daransetzen, endlich wieder die Kontrolle zu haben. Immerhin waren Sie ja mal ein Mafiaboss...

Das war allerdings, bevor die WUS-Corporation sich alle Regierungen der Welt erkaufte und zum Alleinherrscher wurde. Und da das kein akzeptabler Zustand für einen Mafiaboss ist, haben Sie und fünf weitere Ex-Bosse den Entschluß gefaßt, die Regierung zu untergraben. Wie es sich unter Mafiabossen gehört, kämpft man aber nicht miteinander, sondern gegen die WUS und seine Nebenbuhler.

Land gewinnen

Von Beginn an ist man als aufsteigender Overlord damit beschäftigt, auf der 64 Felder großen Stadtkarte so viele Quadrate wie möglich zu besetzen, da man für jedes kontrollierte Feld Steuern einsacken kann. Ohne Geld läuft nämlich auch in der Zukunft rein gar nichts, und um die Erforschung und Produktion neuer Waffen aufrechtzuerhalten, sind schon größere Sümmchen vonnöten. Auch das Anheuern weiterer Gangs - zu Beginn hat man nur seine privaten Haudegen in der Stadt - kostet nicht gerade wenig. Sind die ersten Zonen unter Kontrolle gebracht, dann wird die erste Gang in die Forschung abkommandiert, damit die Clans sich immer auf höchstem technischen Niveau befinden. Wer zunächst mit bloßen Fäusten versucht, die gegnerischen Rüpel in den Ruhestand zu schicken, der kann nach einiger Forschung eine Shotgun, ein Lasergewehr oder auch einen Raketenwerfer dazu benutzen.

Neben den herkömmlichen Methoden, an Bares zu kommen, bieten sich hier auch noch illegale an. Zum einen können die im jeweiligen Sektor ansässigen Firmen, Häuser oder Fabriken „beeinflußt" werden, jede Runde einen gewissen Betrag an das Syndikat zu überweisen. Dafür muß sich eine Gang, je nach Fähigkeit, eine bis fünf Runden mit der Einrichtung befassen. Einiges mehr an Kapital läßt sich jedoch mit dem Verkauf illegaler Waren verdienen. Da die Regierung den Vertrieb von Waffen, Drogen und eindeutigen Videos verboten hat, ist die Nachfrage natürlich enorm und der Preise hoch. Doch Vorsicht: Wer zu lange auf diese Weise Chaos verbrei-

TEA FOR TWO

Der Multiplayer-Modus von Chaos Overlords verspricht jede Menge Spaß. Via Winsock-Verbindung können angeblich (konnte noch nicht getestet werden) bis zu 6 Spieler einander den Krieg erklären, per Modem oder serieller Schnittstelle zwei.



tet, den überrascht die Polizei, eine unschlagbare Truppe androider Kampfmaschinen.

Strategie kommt zu kurz

Dafür, daß der Strategieteil von Chaos Overlords den Hauptpart einnimmt, kommt er dennoch etwas zu kurz. Das liegt zum einen daran, daß die Karte mit 64 Feldern nicht gerade viele Möglichkeiten bietet, strategisch zu handeln. Weiterhin haben die Einheiten zwar verschiedene Eigenschaften in den Bereichen Kampf, Forschung, Heilung, Beeinflussung, Kontrolle und „Chaos", aber keine Einheit kann sich mehr als ein Feld pro Runde bewegen, weshalb auch „schnelle Angriffe von hinten" nicht möglich sind. Einzig mit der Tarnung durch spezielle Ausrüstungsgegenstände, die aber erst später erforscht werden können, hat man die Chance, sich tiefer in gegnerisches Gebiet vorzutasten. Bei manchen der zehn verfügbaren Szenarien ist das auch der einzige Weg, den Hauch einer Siegeschance zu haben. Die künstliche Intelligenz (KI) der feindlichen Mafiabosse ist wahrlich nicht gering. Der leichteste Level läßt zwar auch Anfänger zum Zuge kommen, der Killer-Level ist allerdings nur Hartgesottenen zu empfehlen, die auch den entsprechenden Frust einstecken können, wenn man nach Runde 30 von den feindlichen Cyborgs wieder auf drei Sektoren gestutzt wurde und die Schulden um einiges größer sind als die Motivation. Das Kampfsystem ist zwar fair, da simultan gekämpft wird und die Ergebnisse nachher in einer kurzen Zusammenfassung dargestellt werden, aber auch ziemlich öde, da man nicht eingreifen kann. Es gibt keine verschiedenen Angriffstaktiken oder Strategien, die Cyborgs setzen ein, was sie können. Die gelungene technische Umsetzung kann den Spielspaß auch dadurch nicht retten, daß sowohl die normal 256-Farb-Version als auch eine 64K-Variante geboten werden und die Zugriffe auf die CD sich in Grenzen halten und den Spielablauf nicht weiter stören.

Alexander Geltenpoth/ang

FIRESTART

An Waffen kein Mangel, so lautet die Devise. Mit ein bißchen Forschung kann man alles erreichen.



Die altbewährte Shotgun sollte in keiner Gruppe fehlen. Wo bleibt denn sonst das Image?



Die teuerste Waffe im Spiel ist nicht gerade die unauffälligste...Stealth -12!



Ein Magnetfeld zerstört alles, was sich Materie nennt...

FOR RENT

Die folgenden Gangs bilden die Elite des Spiels. Man sollte sie nur engagieren, wenn die Schatzkammer voll ist.



Die teuersten und besten Kämpfer des Spiels rammen alles aus dem Weg. Mit oder ohne Bewaffnung.



Die Meister des Nahkampfs kosten viel Unterhalt, benötigen dafür aber keine Waffen, um die Feinde zu dezimieren. Desweiteren erleiden sie bei Angriffen keinen Schaden.



Der unbekannte Unsichtbare eignet sich besonders gut für Tarnangriffe. Mindestens zwei davon sollten Sie engagieren.

KOMMENTAR

Es hätte so schön werden können: eine Stadt erobern, viel forschen und kämpfen. Doch leider hört das Gameplay von Chaos Overlords an dieser Stelle auch schon wieder auf. Es wurde zwar die ganze Welt unterworfen, aber man kann nur eine Stadt in seine Gewalt bringen. Und diese fällt auch noch extrem klein aus, so daß keine Möglichkeit strategischer Expansion gegeben ist. Der einzige Lichtblick ist der Multiplayer-Modus, den aber aufgrund der differenzierten Möglichkeiten nur wenige Benutzer in Anspruch nehmen können.

Mindestens: 486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Technik: SVGA/CD Audio/SB
Handbuch: deutsch | **Multiplayer:** Modem, 6 Sp. Winsock
Sprache: deutsch | **CD/HD:** 23MB/30MB
Hersteller: New World Computing | **Preis:** ca. DM 90,-
Grafik: 67% **Sound:** 72%

58%

Action Rätsel Strategie Wirtschaft

Medienagentur Fichtner & Meyer, München

- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!



ERHÄLTLICH IM SOMMER:

PACKENDE

ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Total Mania • Action

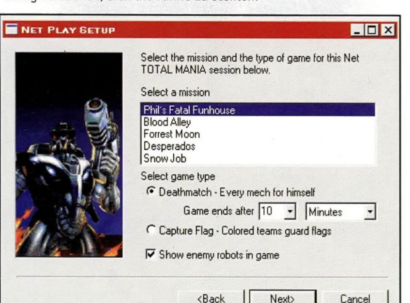
KRIEG DEN ROBOTERN



Spiele, die mit mehreren Spielern im Netz gespielt werden können, sind zur Zeit der letzte Schrei. Total Mania bietet wie auch schon das Vorbild Syndicate einen Netzwerkmodus, der ausnahmsweise auch einmal leicht zu konfigurieren ist. Doch neben den Netzwerk-Fans hat Total Mania auch anderen einiges zu bieten.

MULTIPLAYEROPTIONEN

Ganz klar, daß Total Mania auch mit mehreren Spielern gespielt werden kann. Mit einer Modemverbindung sind dabei natürlich nur die üblichen Zweispielermodi möglich, mit einer IPX- oder TCP-Netzanbindung kann man sich dagegen mit bis zu acht Spielern vergnügen. Dabei stehen 11 verschiedene Landkarten zur Verfügung, in denen man jeweils zwei verschiedene Modi spielen kann. Der Deathmatch-Mode ist der übliche „jeder gegen jeden"-Kampf, der „Capture the Flag"-Modus dagegen erlaubt das Bilden von bis zu fünf Teams, die dann gegenseitig versuchen, sich die Fahne zu stehlen.



Wieder einmal befindet sich der Spieler weit in der Zukunft. 2140 wurde die Kontrolle über die Menschheit von einigen großen Syndikaten übernommen, die sich ständig bekriegen und versuchen, immer mehr besiedelte Planeten unter ihre Kontrolle zu bekommen. Man weiß nicht mehr, wer die ersten Kampfroboter einsetzte, aber im nachhinein ist das auch ziemlich egal. Alle Roboter hatten den gleichen Bug in der Software und konnten ein eigenes Bewußtsein entwickeln. Nach kurzer Zeit waren die Syndikate ihrer Macht beraubt, und die Roboter brachten jedem, der sich ihnen unterordnete, eine Zeit des Friedens. Zu Spielbeginn schreiben wir das Jahr 2156, und der Spieler übernimmt die Kontrolle über eine Widerstandszelle, die die Sache mit dem Frieden etwas anders sieht.

Rein gehen und aufräumen!

Jede Mission startet im Hauptquartier, wo man seine maximal sechs Kämpfer starke Truppe mit neuen Körperteilen und Waffen ausstatten kann. Sobald die Mannschaft dann komplett einsatzbereit ist, kann man sich im Briefing die Ziele der nächsten Mission zeigen lassen. Die meisten Missionen bieten die übliche „shoot to kill" -Thematik, aber gelegentlich muß man auch einmal bestimmte Gegenstände aus einer Festung herausholen. Nach dem Briefing wird man in bester Enterprise-Manier in das Einsatzgebiet gebeamt, wo man meist sofort unter Beschuß steht. Seine Mannen, die man von schräg oben sieht, kann man mit einem Klick auf die linke Maustaste auf Erkundung schicken, mit einem Klick auf die rechte Maustaste schaltet man dagegen in den Zielmodus. Mit einem Fadenkreuz werden dann Gegner aufs Korn genommen, denen mit Lasergewehren, Raketenwerfern, Minen und Plasmakanonen der Garaus gemacht wird. Nach dem Erfüllen sämtlicher Einsatzziele wird man wieder aus seinem Einsatzgebiet herausgeholt und kommt zu einer abschließenden Missionsbespre-

chung, in der Erfahrungspunkte und Geld verteilt werden.

Gute Ansätze

Die guten Ansätze in der übersichtlichen und intuitiven Steuerung der Kampfgruppe und der Spieloptionen werden durch die grafische Umsetzung doch arg in Mitleidenschaft gezogen. Die Darstellung der Landschaften und Gebäude ist bei weitem nicht so abwechslungsreich und detailliert, wie man es schon in anderen ähnlichen Spielen gesehen hat. Die gerenderten, übersichtlichen Menüs im Hauptquartier stehen der gewöhnungsbedürftigen und teils unübersichtlichen Spielfeld-Darstellung entgegen. Die Animationen der Roboter wirken ziemlich unrealistisch, besonders wenn sie mit zappelnden Beinen über den Boden voranzuschweben scheinen. Weiterhin scheinen die Blechkameraden nicht mit besonders viel Grips ausgestattet zu sein, denn der eine oder andere verhakt sich schon einmal im Interieur und muß mühsam von der ganzen Truppe wieder nachgeholt werden.

Christian Müller/lg



IN SPÄTEREN MISSIONEN HAT MAN ES MIT DURCHAUS STARKEN GEGNERN ZU TUN. INSGESAMT 65 VERSCHIEDENE FEINDE GIBT ES.



KOMMENTAR

Wo Gender Wars eindeutig mit einer frischeren Story und besseren Animationen aufwartet, kann Total Mania nur seine Multiplayer-Modi und die nahtlose Einbindung in das Windows 95-System auf der Haben-Seite verbuchen. Zur Verkürzung der Wartezeit auf Syndicate Wars kann Total Mania besonders im Mehrspieler-Modus dienen.

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik: SVGA/General Midi/SB
Handbuch: englisch | Multiplayer: bis acht Spieler zugleich
Sprache: deutsch | CD/HD: 100 MB/33 MB
Hersteller: Domark | Preis: ca. DM 100,-
Grafik: 60% | Sound: 65%

68%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft



Azeroth wird erneut bedroht, und es gibt nur eine Lösung: Das Tor, durch welches die Mächte der Finsternis diese Welt erreichen können, muß von beiden Seiten versiegelt werden. Menschen, Elfen und Zwerge rüsten sich also zum Kampf auf der anderen Seite, „Beyond the Dark Portal".

DIE OPTIMALE VERTEIDIGUNG BESTEHT IMMER NOCH AUS EINER KOMBINATION VON BALISTAS, KANONEN- UND WACHTÜRMEN.

Warcraft 2 Expansion Set • Strategie

DIE ANDERE SEITE

Blizzards Expansion Set beginnt verheißungsvoll: In den ersten Missionen beider Kampagnen sind Helden zu befreien, die im Verlauf des Spiels eine tragende Rolle übernehmen. Das tut diesem Genre sehr gut, da doch immer wieder der Vorwurf laut wird, es sei auf Dauer recht dröge, in jedem neuen Szenario wieder von ganz vorne beginnen zu müssen und nicht die Gelegenheit zu haben, etwas von den Errungenschaften der vorhergehenden Schlacht übernehmen zu können. Allein durch diese Helden, um die herum die Storyline gewoben wird, entwickelt sich ein neues Feeling für den gesamten Handlungsablauf. Man hat nun tatsächlich so etwas wie Bezugspersonen, vergleichbar mit den Core-Units anderer Strategicals. Nun erwartet den Spieler beim größeren Teil der Missionen eine optisch ganz anders gestaltete Welt, da die durchgängige Aufgabe darin besteht, auf der „anderen Seite" orkische Artefakte zu finden, anhand derer es erst möglich wird, solche Portale zu errichten und zu zerstören. Natürlich kann dies meist wieder nur dadurch erreicht werden, indem man starke Stützpunkte baut, schlagkräftige Armeen rekrutiert und taktisch klug gegen den regelmäßig überlegenen Gegner vorgeht. Durch die engere Anbindung der Aktionen an die Rahmenhandlung ergibt sich eine neue Qualität der Motivation. Weiterkommen ist alles, man möchte doch nur zu gerne in den Zwischensequenzen erfahren, was als nächstes kommt und was durch den letzten Erfolg bewirkt wurde.



AUCH DIE TANKER SIND NICHT „SCHLAUER": WIE DIE ARBEITER STELLEN SIE SICH FÖRMLICH AN, UM VERNICHTET ZU WERDEN.

Die Missionen

Hand auf's Herz: Die ersten Szenarien des Hauptprogramms kann man getrost als Training bezeichnen. Seinerzeit wurden 14 Einzel-Szenarien (pro Kampagne) geboten; nach „Abzug" der Trainingslevels blieben etwa 12 „richtige" Schlachten übrig. Was kann man dann von einer Mission-Disk erwarten? Erfreuliches: Es kommen 12 Szenarien auf Sie zu, und zwar ohne Trainingssequenzen! Gleich zu Beginn ist der deutlich gehobene Schwierigkeitsgrad zu spüren.

HELDENTYPEN

In Warcraft 2 mußten hin und wieder Helden gerettet oder eskortiert werden; so richtig profiliert haben sich diese Herrschaften jedoch während des Spieles nicht, es blieb bei reliefartigen Erscheinungen. Das ist nun anders: Gleich zu Beginn der Menschen-Kampagne sind vier Helden aufzufinden, die in den weiteren Szenarien oftmals die entscheidende Rolle spielen werden, weshalb die gesamte Kampagne ungemein personifiziert wird.

KOMMENTAR

Besonders die raffiniert gestalteten Levels, in denen man mit einer kleinen Truppe gegen scheinbar übermächtige Gegner zu kämpfen hat, konnten während des Tests begeistern. Schade, daß dennoch die Mehrzahl der Missionen allein durch Masse zu gewinnen ist und der Computergegner häufig schwächelt. Es bleibt zu hoffen, daß bei Starcraft oder Warcraft 3 an der künstlichen Intelligenz gearbeitet wird. Lobenswert, daß Blizzard im Gegensatz zu Westwood der Mission-CD auch neue Zwischensequenzen spendierte.

Auch in dieser Hinsicht eine logische Fortführung der Ereignisse. Bei den meisten Schlachten kommt es wieder darauf an, den richtigen Standort zur richtigen Zeit zu finden, auszubauen und gegen die anfängliche Übermacht zu verteidigen. Nur so kann mit der allmählich aufgebauten Streitmacht zum Gegenschlag ausgeholt werden. Es fällt jedoch auf, daß oftmals das Offensichtliche das Verkehrte ist, daß schon die ersten Maßnahmen spielentscheidend sind! In vielen Missionen erhält der Spieler gar nicht erst die Möglichkeit, eine Armee aufzubauen, sondern muß mit dem, was ihm mit auf den Weg gegeben wurde, zurechtkommen. Das gab es zwar auch schon bei Warcraft 2, jedoch nicht in diesem Ausmaß. Es wird sehr schnell klar, daß Blizzard eine Menge Arbeit in ein teilweise sehr raffiniertes Level-Design gesteckt hat. Das hat zur Folge, daß auch der versierte Echtzeit-Stratege ratlos vor der Kiste sitzen kann und an seinen Fähigkeiten zweifelt. Aber letztlich sind alle Missionen zu gewinnen, der Schwierigkeitsgrad sinkt niemals in die Niederungen der Unfairneß ab. Rechnet man alles zusammen, erwartet auch den routinierten Profi ein wochenlanges Spielvergnügen, die Mission-Disk steht also dem Original diesbezüglich in nichts nach.

Gewohnte Qualität

Was Technik und Präsentation betrifft, kann man sich hier getrost kurz fassen, da sich nichts verändert hat. Die Qualität der SVGA-Grafik sucht immer noch ihresgleichen im Genre, die Animationen der Charaktere sind hervorragend und der niemals eintönige Soundtrack stimmig zur Fantasy-Atmosphäre. Natürlich können Sie auch die neuen 50 mitgelieferten Multiplayer-Karten per Modem oder im Netzwerk mit menschlichen Gegnern spielen und, aufgrund des Editors, wieder eigene Szenarien erstellen. Hier gibt es also nichts Neues, wozu auch. Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß so eine Mission-Disk kein eigenständiges Spiel ist! Sie brauchen also unbedingt das Originalspiel WC II, um in der Lage zu sein, die neuen Kampagnen zu beginnen.



HILFLOS MUSS DER COMPUTERGEGNER ZUSEHEN, WIE SEIN TEURER DRACHENHORT IN FLAMMEN AUFGEHT.



DER MAGIER. MIT SEINEN KRÄFTEN IST ER IMMER EINE WERTVOLLE UNTERSTÜTZUNG. NUR ER KANN DAS DUNKLE PORTAL ZERSTÖREN!

Wo viel Licht....

Ein Klassespiel wird mit einer ebenso erstklassigen Mission-Disk fortgesetzt. Es gibt keine neuen Einheiten und keine neuen Gebäude. Die zu fördernden Rohstoffe sind immer noch Gold, Holz und Öl. Kurz: An den „Zutaten" hat sich nichts geändert, was auch nicht unbedingt erforderlich ist. Nur eines ist wirklich schade: Die Intelligenz des Computergegners bewegt sich stellenweise (immer noch) auf fragwürdigen Pfaden. Der berüchtigte „death-trail", also die Eigenart, Arbeiter zu Hunderten dorthin zu schicken, wo bereits der Spieler seine Truppen postiert hat, degradiert viele Szenarien irgendwann zur schnöden Metzelei. Das ist lächerlich und verdirbt einem den Spaß am letztlichen Sieg. Aber das gilt nicht nur für Warcraft 2. Die ganze Spielindustrie sollte weniger Zeit auf gerenderte Sequenzen, Kamerafahrten und diverse Shadings verwenden, sondern eine endlich einmal würdige Computerintelligenz entwickeln. Trotzdem: Warcraft 2 bleibt eines der besten Spiele des Genres, da mit den zuletzt beschriebenen Mängeln alle Hersteller zu kämpfen haben. Man erhält viel Spiel für wenig Geld, hat, je nach persönlicher Freizeit, unter Umständen wochenlangen Spielspaß vor sich und wird wirklich vom Anfang bis zum Ende gefordert, da das Level-Design manche Unzulänglichkeit der künstlichen Intelligenz mehr als ausgleicht.



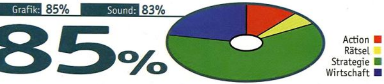




GANZ NEU: DIE FAST UNBESIEGBAREN HELDEN.

Alexander Geltenpoth/usk

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, DOS 6.0, WIN 3.1		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM, WIN 95		
Technik:	SVGA/SB, General Midi, CD-Audio		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Nullmodem, 8 Spieler im Netz
Sprache:	deutsch	CD/HD:	145 MB/ 28 MB
Hersteller:	Blizzard Entertainment	Preis:	ca. DM 40,-
Grafik:	85%	Sound:	83%

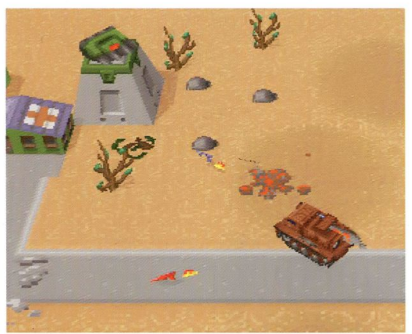


Return Fire • Action

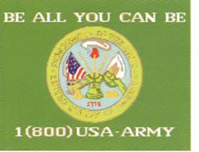
KLEINKRIEG



Vornehme Feldherren erleben ihre Kriege nur an den Kartentischen im Hauptquartier, weit entfernt vom Pulverdampf. Auch die Anhänger hochkarätiger Militärstrategiespiele überlassen die Ausführung ihrer Schlachtpläne am liebsten den Niederungen der Rechner-CPU. Nur das Ergebnis zählt! Bei Prolific Publishing jedoch gilt es nicht als unfein, das Kriegsgerät selbst zu bedienen und gewählte Strategien selbst in die Tat umzusetzen.



DIE FEINDLICHEN GESCHÜTZTÜRME (LINKS OBEN) MÜSSEN REIHENWEISE VOM FELD GERÄUMT WERDEN.





WERBUNG FÜR DIE ZIELGRUPPE IM PAUSE-SCREEN (LINKS). DER UNTERIRDISCHE BUNKER DIENT ALS BASIS (RECHTS).

Das neue Ballerspiel im Vertrieb von Warner Interactive vereinigt die Actionvariante mit einigen strategischen Komponenten. Das Spiel läuft ausschließlich unter Windows 95, entweder im Fenster oder im Fullscreen-Modus mit 640*480 Bildpunkten. In jedem Fall sollte es die einzige aktive Anwendung sein. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen Angriffskrieg zu führen, ins Allerheiligste des gegnerischen Territoriums vorzudringen, von dort die Flagge des Feindes zu rauben und sie sicher in den heimischen Bunker zu transportieren. Zur Verfügung stehen zu diesem Zweck drei verschiedene Landfahrzeuge und ein Helikoptertyp (siehe Kasten: Die Truppe), mit denen auf unterschiedliche Arten Feindesland attackiert wird.

Vernichtungsorgie

Im heimischen Bunker, unzerstörbar und tief unter der Erde, studiert man zunächst die Landkarte und trifft die Wahl der Waffengattung. Vollgetankt und munitionsstrotzend geht es an die Oberfläche, wo mit dem gewählten Kampfvehikel Geschütztürme und Gebäude wie Munitionsdepots auf dem Weg in die feindliche Basis zerstört werden. Doch auch die gegnerischen Einheiten erwidern nicht nur heftig das Feuer, sondern attackieren ihrerseits das Lager des Spielers . Falls man die Vernichtungsorgie überlebt hat, wird zurück in den eigenen Bunker gesteuert, um Munition und Treibstoff zu fassen. Leere Magazine können dabei auch an gegnerischen Depots aufgefüllt werden. Fällt man selbst dem Kampf zum Opfer, kehrt man automatisch in den eigenen Bunker zurück und kann dort auf das verbliebene Arsenal (ursprünglich je drei Raketenwerfer, Panzer und Helikopter sowie acht Jeeps) zur Fortsetzung der Schlacht zurückgreifen.

Über 100 Szenarien

Dies alles geschieht auf zehn Levels mit ansteigender Schwierigkeit. Jeder dieser Levels besteht wiederum aus ungefähr zehn Missionen, die allesamt absolviert werden müssen, um Zugang zum



PANZER (LINKS) SCHLÄGT HUBSCHRAUBER (RECHTS)! DER ENTSCHEIDENDE TREFFER LÄSST DEN HELIKOPTER ZU BODEN STÜRZEN!

nächsthöheren Schwierigkeitsniveau zu bekommen. Die Szenarien sind größtenteils kärglich animierte Wüstenlandschaften und Inselgruppen, die über Behelfsbrücken miteinander verbunden sind. Die Grafik wirkt trotz SVGA eher schlicht. Wahlmöglichkeiten in der perspektivischen Darstellung existieren nicht, der Spieler erlebt das Geschehen stets von schräg oben, das Instrumentenpanel kann abgeschaltet werden. Trotz wenig detaillierter Darstellung ist das Scrolling hardwareunabhängig ziemlich ruckelig.

Klassik im Kampfgetümmel

Die klangliche Untermalung dagegen fällt opulent aus. Jeder der vier Waffengattungen wurde eine bekannte Melodie aus dem Bereich der klassischen Musik zugeordnet. Den Flug des Helikopters, dessen Rotorblattgeräusche realistisch eingespielt werden, untermalt dabei Richard Wagners „Ritt der Walküren", die rasante Fahrt im offenen Jeep wird vom „Hummelflug" begleitet. Daß diese klassisch orchestralen Soundeffekte mitten im Kampfgetümmel ziemlich pathetisch wirken, daran wird sich im Herkunftsland des Hollywoodfilms wohl niemand stören. Für nüchterne Zeitgenossen wirken sie eher satirisch.

Starker Zweispieler-Modus

Der Dual-Player-Modus ist der eigentliche Clou. Auf dem vertikal geteilten Bildschirm können sich die beiden Kontrahenten an zwei Joysticks oder einer Tastatur wirkungsvoll bekriegen. Das System der immer umfangreicher und komplexer werdenden Levels wurde auch in diesem sogenannten Tournament-Modus beibehalten. Die Ausstattung von Bunker und Festungsanlagen der beiden gegnerischen Parteien ist dabei stets gleichwertig, das Erreichen des nächsthöheren Levels wird auch hier nur durch die Eroberung der Flagge eines der Spieler möglich.

Im Grunde ist Return Fire ein Geschicklichkeitsspiel, das sich im Gameplay in nichts von zahlreichen Miniaturrennspielen wie MicroMachines, Speed oder Big Red Racing unterscheidet. Hier wie dort versucht man, vorzugsweise mit der Tastatur, die quirligen kleinen Fahrzeuge unter Kontrolle zu bringen und möglichst heil über einen von Hindernissen gespickten Parcours zu manövrieren. Der Spielspaß steht und fällt dabei mit dem Grad der Fahrzeugbeherrschung, der mit dem Joystick zwar intuitiver, per Tastendruck aber präziser und damit auf Dauer erfolgversprechender ist. Return Fire enthält zusätzlich das strategische Element, die richtige Reihenfolge und die Art und Weise des Einsatzes der Fahrzeuge festzulegen.

Wem die martialische Atmosphäre dieses Action-Games nicht grundsätzlich gegen den Strich geht, kann vor allem mit dem Zwei-Spieler-Modus im Freundeskreis durchaus kurzweilige Ballerorgien bei allerdings stark erhöhtem Tastaturverschleiß abhalten.

Christian Müller/mh

DIE TRUPPE

Der Helikopter





Er leistet vor allem wertvolle Aufklärungsarbeit, um einen Überblick über die teilweise sehr ausgedehnten Liegenschaften des Feindes zu gewinnen. In geschickten Händen eignet er sich auch zur Bekämpfung von Bodenzielen in Kombination mit schnellen Ausweichmanövern. Seine hohe Wendigkeit ist hierbei überlebenswichtig, er ist nämlich sehr verwundbar und verträgt nur wenige Treffer.

Der Jeep





Normalerweise nur als Triumphwagen einzusetzen, der die im Hauptquartier freigelegte Flagge des zermürbten Gegners aufliest und im Triumphzug in den eigenen Bunker transportiert. Seine einzige Bewaffnung besteht aus einem Arsenal von Handgranaten. Sein Einsatz sollte in möglichst feindfreier Umgebung erfolgen, da der Geländewagen keinen einzigen Treffer heil übersteht.

Der Panzer





Die Allroundwaffe gegen Luft- und Bodenziele. Er läßt neben der Eigenrotation auch die komplette 360° - Drehung des Geschützturmes zu und ist in geübten Händen sehr flexibel in der Zielerfassung und somit zur Bekämpfung feindlicher Hubschrauber geeignet. Kleinere Hindernisse kann der Koloß dabei aus dem Weg rammen oder einfach überrollen.

Der Raketenwerfer





Seine Geschosse sind von höchster Durchschlagskraft! Damit räumt man gegnerische Geschütztürme und sonstige Artillerie auch aus großer Entfernung aus dem Weg. Mit dem Ausbringen von Minenfeldern können diese schwer gepanzerten Jäger auch Defensivaufgaben erfüllen.

KOMMENTAR

Auch wenn man im wirklich unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus noch so sehr damit beschäftigt ist, sein Gegenüber nicht nur per Tastendruck, sondern auch per Ellbogencheck aus dem Konzept zu bringen, vermiesen doch die kleinen blutigen Details in der Darstellung den Spielspaß ein wenig. Die winzigen Menschen, die aus den zerstörten Gebäuden fliehen und dabei oft genug unter die Räder kommen, sind eine für den Spielablauf völlig bedeutungslose Mini-Animation, die man sich getrost hätte sparen können.

Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler Splitscreen
Sprache:	deutsch	CD/HD:	278 MB/ca. 419KB
Hersteller:	Prolific/Warner Inter.	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	75%	Sound:	85%

70%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Majestic - Alien Encounter • Adventure

SPACE TITANIC

Allen Weltraumabenteurern, die die Star Trek-Adventures und das LucasArts-Epos The Dig gelöst haben, bietet Piranha Interactive die Gelegenheit, sich mit einem SciFi-Quest und fremdartigen Lebensformen auseinanderzusetzen, um wie gewohnt die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren.





DIE FERNGESTEUERTEN DROIDEN SCHWEBEN DURCH DAS RAUMSCHIFF UND GEBEN DEN STANDORT DER ALIENS PREIS.

Die S.S. Majestic, der modernste und größte Luxusraumkreuzer, mit allem Komfort und technischen Schikanen für Weltraumtouristen, verschwindet bereits auf ihrer Jungfernkreuzfahrt durchs All unter mysteriösen Umständen. Anhand des Fundortes einer Rettungskapsel mit fast allen Passagieren lokalisiert man das Wrack im Pleiadesnebel und entsendet Experten im Erkundungsshuttle zur Erhellung der Unglücksursache. In der Rolle des Unfallforschers greift der Spieler ins Geschehen ein. Man wird jedoch zu keinem Zeitpunkt persönlich vor Ort aktiv, sondern dirigiert und aktiviert eine von vier ferngesteuerten Sonden und agiert dabei ausschließlich über die (Kamera-)Augen der Minisatelliten via Monitor. Ähnlich den Unterwasserrobotern in der georteten Titanic streifen auch die Sonden im Inneren des Schiffes durch einen kronleuchterbewehrten Ballsaal und andere prachtvolle Räumlichkeiten. Das Blickfeld der Sondenkameras ist zwar vom Spieler nur sehr begrenzt beeinflußbar, dafür entschädigt die stimmungsvolle SVGA-Darstellung mit flüssigem Scrolling.

Begehrtes Artefakt

Durch die Auswertung von elektronischen Log- und Tagebucheinträgen an diversen Terminals stellt sich heraus, daß der Streit um den Besitz eines geheimnisvollen Artefaktes zu der verhängnisvollen Havarie geführt hat. Um die Beklemmung noch zu steigern, erfährt man, daß die Überreste des ehemaligen Luxuskreuzers von nicht wahrnehmbaren, weil andersartig dimensionierten Aliens durchsetzt sind, die ebenfalls dringend in den Besitz des Artefaktes gelangen wollen. Das Objekt der Begierde entpuppt sich als Konverter, mit dessen Hilfe Mensch und Alien in einer Dimension feindlich aufeinandertreffen würden. Um dies zu verhindern, müssen fast ausschließlich verschlüsselte Paßwörter erraten oder erkannt werden. Diese monotone Art des Spielverlaufs wird nur gelegentlich durch einige objektorientierte Aufgaben variiert. Das genreübliche Aneignen und Verwenden von Gegenständen findet praktisch überhaupt nicht statt. So bietet Majestic zwar eine stilvolle Atmosphäre, für leistungswillige Tüftler reicht die Rätselvielfalt aber bei weitem nicht aus. **Christian Müller/mh**



PRUNKVOLLE RÄUMLICHKEITEN KÖNNEN MIT EINGESCHRÄNKTER BEWEGUNGSFREIHEIT BESICHTIGT WERDEN.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



Vom Multifunktionsdisplay aus wird das gesamte Geschehen kontrolliert. Als einziges Werkzeug dienen dem Spieler dabei seine vier Minisonden (rechts: 1-4). Diese beherrschen drei verschiedene Betriebsmodi (links oben): das Scannen, vergleichbar dem konventionellen „Anschauen", die „Link" - Funktion, entsprechend dem adventureüblichen „Benutzen mit", und den Torch-Modus, der mit einem Energiestrahl Gegenstände bewegt oder auch als Schneidbrenner fungiert. Computer-Helferlein (linke obere Ecke) und „Dimensionskonverter" (unten links) müssen erst erworben werden.

KOMMENTAR

Vielleicht wollten die „Piranhas" in 'Part I' noch nicht ihr ganzes Pulver verschießen. Ein paar Limericks und Wortspiele, die karge Anzahl an Rätseln und deren zugehörige Hinweise meist ohne logischen oder räumlichen Zusammenhang nach dem Gießkannenprinzip über die Locations zu verstreuen, läßt aber kaum ein Adventurerherz höher schlagen.

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win 3.1 o. Win95
Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/General Midi
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
CD/HD:	270 MB/ca. 14 KB
Hersteller:	Piranha Software
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	79%
Sound:	60%

61%



Urban Runner • Interaktiver Film

HETZJAGD

„Der erste interaktive Spielfilm in sensationeller Aufmachung!" Mittlerweile liest man über solche PR-Texte hinweg. Zu inflationär werden Superlative in letzter Zeit verwendet. Die Zauberformel "Interactive Movie" hat sich zum Reizwort gewandelt, denn enttäuschende Ergebnisse sind in der Mehrheit. Atmosphärisch flach und auf B-Film-Niveau plätschern Stories und Dialoge vor sich hin, während der „Interaktive" oft genug wild mit der Maus rührend das Geschehen zu beeinflussen oder nur die eigene Hilflosigkeit zu kaschieren sucht.

Wenn Adventure-Spezialist Sierra seinen ersten „komplett interaktiven" Thriller ankündigt, hört man dennoch etwas genauer hin. Die beinahe schon altehrwürdige Firma, bereits 1980 von Ken und Roberta Williams gegründet, steht bis heute für Spieleklassiker von historischem Format. Kings Quest, Space Quest sowie der legendäre Schwerenöter Leisure Suit Larry sind erfolgreiche Adventure-Serien, die Sierra zu einem Schwergewicht in der Spieleindustrie aufsteigen ließen. Mit dem unlängst erschienenen Gabriel Knight 2 stellten die Amerikaner pionierhaft unter Beweis, daß klassische Adventure-Qualitäten und moderne Software-Technologie kein Widerspruch sein müssen.

Großer Aufwand

Mit großem Marketing-Tam-Tam verkündet man jetzt mit stolzen Zahlen die Fertigstellung des ersten interaktiven Spielfilms Urban Runner. Auf vier CDs befinden sich immerhin drei Stunden Video und über zwanzig Stunden Bildmaterial (was immer auch darunter zu verstehen sein mag). Gedreht wurde in Frankreich, nicht nur in einem Studio, auch zahlreiche Außenaufnahmen wurden für die spannende Verfolgungsjagd benötigt. Als Darsteller verpflichtete man fünfundzwanzig Mimen, die in der frankophonen Fernsehlandschaft zu den bekannten Gesichtern gehören sollen, um den Paranoia-Plot vom Reporter, den die todbringende Meute hetzt, professionell in Szene zu setzen. Namhafte Sound- und Special-Effect-Fachleute runden diese Produktion ab und lassen dennoch Raum für ein gesundes Maß an Skepsis.

Während die reinen Zahlen natürlich nur zum Ausdruck bringen, daß es sich wahrlich um keine Low-Budget-Produktion handelt, lassen sich intellektueller Anspruch und Unterhaltungswert natürlich nicht in Ziffern ausdrücken, sondern nur, indem man sich mitten ins Geschehen stürzt, das in Urban Runner gleich stilgerecht mit einer wilden Hetzjagd beginnt.

Viele Feinde, wenige Freunde

In der Rolle des Enthüllungsjournalisten Max befindet man sich auf Recherche. Aber das verabredete Treffen mit dem zwielichtigen Unterweltgeschäftsmann Marcos zu einem gemeinsamen Saunagang wird zum Reinfall. Der schmierige Waffendealer sitzt ermordet zwischen den finnischen Holzwänden. Max kann den Tatort zwar gerade noch rechtzeitig verlassen, wird ab jetzt aber von allen Seiten aus den unterschiedlichsten Motiven gejagt. Der dubiose Ermittlungsbeamte Van Dale setzt alles daran, Max dingfest zu machen und ihm den Mord an Marcos anzuhängen, während der Leib-

UNVERSTÄNDLICH

Nach dem Motto: „Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht?"≠ macht sich Max das Leben des öfteren künstlich schwer! Kann man einige seiner Handlungsweisen noch als zwar unlogisch, aber wenigstens originell tolerieren, erlaubt sich das Entwicklerteam ausgerechnet gleich zu Beginn doch einen recht dicken Schnitzer. Warum Max dem bewußtlosen Leibwächter weder den Revolver noch den äußerst wertvollen Schlüssel, mit dem der ganze folgende Schlamassel verhindert werden könnte, sondern nur eine popelige Nagelfeile abnimmt, wird wohl das Geheimnis der Rätseldesigner bei Sierra On-Line bleiben.





wächter des Ermordeten lediglich aus Rache den offensichtlichen Täter zur Strecke bringen will. Darüber hinaus sind noch ein furchteinflößender Killer im Auftrag einer unbekannten Organisation sowie ein geheimnisvoller Unbekannter, der ihm wie ein Schatten folgt, hinter dem gestreßten Journalisten her.

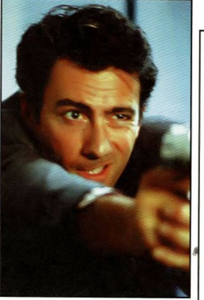
Nachdem sich offensichtlich die ganze Welt gegen Max verschworen hat, findet er wenigstens in der attraktiven Wirtschaftswissenschaftlerin Adda, früher Marcos' Geliebte, eine Vertraute und Weggefährtin, die ihm nicht nur mit Rat und Tat zur Seite steht, sondern ihrerseits schwierige Missionen übernimmt und harte Rätselnüsse knackt, die oft genug die Story entscheidend nach vorne bringen. Einen weiteren Freund hat Max nur noch in seinem alten Kumpel DD, einem genialen Hacker und Aussteiger, der in seiner Bruchbude Zugang zu den meisten Datenbanken der Welt besitzt, für Max Beweismittel überprüft und ihm Informationen zukommen läßt. Dieser stattet ihn auch mit einem elektronischen Notizbuch aus und überträgt ihm per E-Mail diverse Informationen. Sein Engagement kostet DD im Verlauf der Geschichte jedoch das Leben, denn er wird von dem fettleibigen Killer versehentlich liquidiert.

Adda und Max finden bei ihrer gemeinsamen Suche nach den Hintergründen des Marcos-Mordes bald heraus, daß es eine mächtige Geheimorganisation namens „Elite" gibt, der außer Marcos auch hochgestellte Persönlichkeiten aus dem gesellschaftlichen Leben angehören. Deren Führer, ein Psychopath namens Kevork, will mit Hilfe eines Genmanipulationsprojekts die Weltherrschaft erobern. Ehrensache für das heldenhafte Gespann, daß sie in Lagerhallen und Forschungslabors eindringen, komplizierte Puzzles lösen und etliche Helfershelfer des Bösen übertölpeln, bis es schließlich im Zentrum der Geheimorganisation zum Showdown kommt.

RUNNING DUO

Die Geschichte bietet keine alternativen Handlungsverläufe auf Basis von Spielerentscheidungen an. Mehrmals werden die beiden Protagonisten getrennt und gelangen für kurze Zeit an unterschiedliche Schauplätze. Dann heißt es, sich zu entscheiden, ob man lieber in der Rolle von Max, dem dynamischen Reporter, oder von Adda, seiner hilfsbereiten neuen Freundin, weiteragieren möchte, da beide etwas zum Spielfortschritt beitragen können. Während Max jedoch oft nur damit beschäftigt ist, seiner Verhaftung oder Erschießung zu entgehen, sammelt Adda durch viel Cleverneß (und etwas weiblichen Charme) die wertvollsten Hinweise ein. Abgesehen davon verläuft die Story streng linear und erlaubt keinerlei Bewegungsfreiheit durch die Auswahlmöglichkeit unter mehreren Locations.







WIE HIER IN DIESER SZENE, KANN MAN SICH AN MANCHEN PUNKTEN ENTSCHEIDEN, OB MAN IN DER ROLLE ADDAS ODER ALS REPORTER MAX DEN WEITEREN SPIELVERLAUF VERFOLGT.



ALLE SONDERFUNKTIONEN UND DER MENÜBEREICH SIND IM KASTEN OBEN UNTERGEBRACHT.

Gewaltfreier Held

Wenn sich Urban Runners Drehbuch zunächst wie eine üble Mord- und Totschlagsgeschichte anhört, muß zumindest dem Hauptdarsteller Max eine fast schon pazifistische Gesinnung unterstellt werden. Er kann auch besiegten Gegnern, die er in einem konkreten Fall mit Hilfe eines Lederfußballs und eines strammen rechten Fußes ins Reich der Träume

schickt, nicht einmal die Revolver aus der Hand nehmen, so daß sein Inventar stets schußwaffenfrei bleibt. Ist auch das Ansinnen, sich ausschließlich durch Ideenreichtum oder Geschicklichkeit zur Wehr zu setzen, grundsätzlich zu begrüßen, stellt sich hier doch schnell die Frage nach der Logik. Wer würde denn, von Killern gejagt, in lebensbedrohlichen Situationen auf sein Notwehrrecht verzichten? Jedenfalls erscheint es nicht einsichtig, weshalb Max einem bewußtlosen Verfolger nicht einmal die Waffe abnimmt.

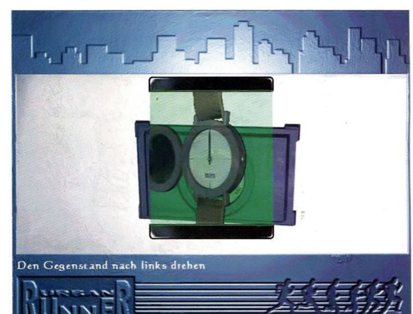
Alles Fullscreen oder was?

Auch die technische Umsetzung läßt Fragen offen! Wurde das Werk in allen Vorabinformationen noch als „komplett bildschirmfüllend" angekündigt, konnte dies offensichtlich nicht wie geplant durchgeführt werden. Daß dies technisch möglich ist, hat Origin in WC4 schon bewiesen. Urban Runner belegt zwar den gesamten Bildschirm doch nur ungefähr zur Hälfte mit gefilmten Bildern. Der Rest besteht aus dekorativem Füllmaterial in Form eines überdimensionalen Rahmens. Was man in dem kleinen Cinemascope-Fenster zu sehen bekommt, ist handwerklich mit ruckfreier Darstellung und 16 Bit-Farbtiefe kaum zu beanstanden. Die schauspielerischen Leistungen wirken aber beileibe nicht immer überzeugend, und vor allem die deutsche Synchronisation ist doch teilweise peinlich schlecht besetzt. Die Mausbedienung mit einem sich streckenden Zeigefinger verdient die Bezeichnung intuitiv, alle relevanten Gegenstände können so auf einfache Weise erkannt und ohne das mühevolle Kombinieren mit einem Verb durch einen simplen Mausklick ihrer vorbestimmten Funktion zugeführt werden. Nicht benötigte Werkzeuge sind nach dem Aufheben durch einen Rechtsklick im Inventar verschwunden. Fährt man mit dem Mauszeiger an den oberen Rand, erscheint die Auswahlleiste mit dem Inventar und den Sonderfunktionen. Hier können Gegenstände mit der Lupe genauestens untersucht sowie Dokumente in einen elektronischen Speicher eingescannt und später wieder betrachtet und gezoomt werden. Englischsprachiges Bildmaterial wie Urkunden oder eine Postkarte werden entweder auf deutsch vorgelesen oder in einer schriftlichen Übersetzung eingeblendet. Neben dem Puzzlebereich gibt es auch noch einige wenige Actionszenen, in denen man zum Beispiel im rechten Moment auf die Motorhaube eines heranrasenden Autos springen muß, um nicht unter dessen Räder zu gelangen.

Drei Joker

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ermöglicht ein relativ zügiges Vorwärtskommen und stellt auch für Gelegenheitsspieler keine große Hürde dar. Spannung und Verdruß schafft die häufige Notwendigkeit, unter Zeitdruck handeln zu müssen. Die Tatsache, daß Fehlversuche oder auch nur eine zu lange Denkpause jedesmal den Erschießungstod oder die Verhaftung bedeuten, mag zwar äußerst realistisch sein. Zweifellos erreichen temperamentvoll engagierte Spieler dabei auch die der Situation angemessene Herzfrequenz. Mit der Zeit kann es aber zum motivationshemmenden Ärgernis werden, wenn einem nichts in diesem Spiel vertrauter ist als die Schlußsequenz, weil man wieder einmal zu lange überlegt hat. Immerhin gibt es von dort eine Dialogbox, die es ermöglicht, unmittelbar an den Ort der letzten Fehlleistung zurückzukehren. In Fällen hartnäckiger Ratlosigkeit steht übrigens eine Jokerfunktion bereit, die dreimal mit einem wertvollen Hinweis das Weiterkommen ermöglicht.

Trotz aller Bemühungen, den interaktiven Film endlich zu dem zu machen, was der Name eigentlich verheißt, muß man Urban Runner letztlich in die Serie der Neuerscheinungen einreihen, bei denen Anspruch und Wirklichkeit nicht vollständig in Einklang zu bringen sind. **Christian Müller/mh**



DIESE UHR HAT EINE SPEZIALFUNKTION ALS TÜRÖFFNER.

KOMMENTAR

Trotz Sierras Renommee und vor dem Hintergrund der hochgesteckten Ziele scheint Urban Runner nicht allzu überzeugend. Der Eindruck ist zwiespältig: Logikfans und Adventure-Profis werden sich beim Spielen zwangsläufig permanent an die Stirn tippen müssen ob der Sinnhaftigkeit der aufgezwungenen Handlungsweise. Der Gelegenheitsspieler, die sich nicht allzuviel Gedanken über die Nachvollziehbarkeit der Story und die Lösungswege des Helden macht, sondern einfach drauflosrätselt, kann dennoch einige Stunden vergnügliche Unterhaltung mit dem Actionkrimi verbringen.

PROFI-PRODUKTION

Die Urban Runner-Szenen wurden mit professionellen Equipment gedreht. In vielen Szenen wurde beispielsweise eine Steady-Cam eingesetzt, die der Kameramann mit einem ausgeklügelten Balance-System über den Schultern trägt. So entstanden die vielen dynamischen Verfolgungsjagden durch Korridore und über Hausdächer.





DYNAMISCHE KAMERAFÜHRUNG MIT DER STEADY-CAM: DER KILLER VERFOLGT ZU BEGINN DES SPIELS DEN REPORTER MAX DURCH DIE GÄNGE EINER STILLGELEGTEN FABRIK.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win 3.1, Win95		
Empfohlen:	P100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	ca. 2,2 GB/ca. 8MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 130,-
Grafik:	72%	Sound:	70%

65%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft



Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623

Händleranfragen erwünscht!

FEIERN SIE MIT UND GREIFEN SIE ZU: !!! 5 JAHRE MLC !!!

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

EV=Englische Version DV=Deutsche Version E/D=Deutsches Handbuch

Titel	Version	Preis
Duke Nukem 3D incl. Level-CD	EV, PC-CDROM	79,-
Fifa Soccer 96	D/E, PC-CDROM	64,-
Aces of the Deep	EV, PC-CDROM	49,-
Shannara	EV, PC-CDROM	49,-
Star Treck Final Unity	EV, PC-CDROM	54,-
Star Treck Klingon	EV, PC-CDROM	79,-
Bleifuß	DV, PC-CDROM	29,-
Fantasy General	EV, PC-CDROM	65,-
Bad Mojo	E/D, PC-CDROM	79,-
Batman	EV, PC-CDROM	49,-
Police Quest 5	DV, PC-CDROM	79,-
Der Planer 2	DV, PC-CDROM	79,-
F1 Grand-Prix 2	DV, PC-CDROM	98,-
3D Ultra Pinball	EV, PC-CDROM	49,-
Z	DV, PC-CDROM	74,-

300W. AKTIVBOXEN 3D SURROUNDSOUND INCL. NETZTEIL 89,- DM

NBA Live 96 (E/D, CDROM)	65,-
NHL Hockey 96 (E/D, CDROM)	65,-
Caesar 2	49,-
US Navy Fighter	49,-
Myst	39,-

CD ROHLINGE 16,- DM

NEU ** JETZT AUCH PLAYSTATION GAMES: Z. B. SHELLSHOCK 76,- ADIDAS P. SOCCER 89,- **

MULTIMEDIA KOMPONENTEN

Marken-CDROMs 4-10fach Speed

4fach Speed E-IDE, 600KB/s	89,- DM
6fach Speed E-IDE, 900KB/s	129,- DM
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	229,- DM
10fach Speed E-IDE, 1500KB/s	519,- DM

Soundkarten 16 & 32bit

Creative Soundblaster 16 PnP	149,- DM
Creative Soundblaster 32 PnP	249,- DM
Terratec Soundsystem Gold 16SE	149,- DM
Terratec Soundsystem 16/96SE	249,- DM
Terratec Soundsystem 16/96	299,- DM
Terratec Soundsystem 32/96SE	399,- DM
Terratec Soundsystem 32/96	499,- DM

Finanzierung ab 300,- DM möglich. SE=Special Edition ohne MIDI Soft

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

Pentium 100/1.0 GByte HD/CD

Pentium 100MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, 8MB RAM, ATI Mach64 (1MB), Midi Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3.5" Floppy, Windows 95, Maus. Corel Draw 5,Word7, Excel7,Photo Works,Calamus,Anti-Viren5,StarOffice,Accent Express, Music Maker, Home Controll,Hotelführer,T-Online, T-Offline, Accent Browser, KHK Einnahmen/Über.,

Barpreis 1998,- | 24 x 94,- = 2256 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

Pentium 133/1.0 GByte HD/CD

Pentium 130MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, 8MB RAM, ATI Mach64 (1MB), Midi Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3.5" Floppy, Windows 95, Maus. Corel Draw 5,Word7, Excel7,Photo Works,Calamus,Anti-Viren5,StarOffice,Accent Express, Music Maker, Home Controll,Hotelführer,T-Online, T-Offline, Accent Browser, KHK Einnahmen/Über.,

Barpreis 2298,- | 24 x 108,- = 2592 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

Pentium 150/1.0 GByte HD/CD

Pentium 150MHz, 1.0GByte HD, 4fach CDROM, 8MB RAM, ATI Mach64 (1MB), Midi Tower, 256K Cache PBurst, Tastatur, 3.5" Floppy, Windows 95, Maus. Corel Draw 5,Word7, Excel7,Photo Works,Calamus,Anti-Viren5,StarOffice,Accent Express, Music Maker, Home Controll,Hotelführer,T-Online, T-Offline, Accent Browser, KHK Einnahmen/Über.,

Barpreis 2498,- | 36 x 83,- = 2988 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad und Ridge Racer Revolution..

Barpreis 498,- | 12 x 44,- = 528 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

Virtual Reality Helm VFX1

Virtuelle Realität auf Ihren PC hautnah und unglaublich echt! Einsetzbar ab 486er Rechnersystemen. Einsetzbar mit nahezu jeder Software. Inkl. 3D-VOS-Head Tracker, Cyberpuck, integriertes Mikrofon, Hifi Stereo Kopfhörer, 3D Stereokop-Display. Außerdem Super Games wie Magic Carpet, Decsent u.a. Benötigt einen Feature Connector.

Barpreis 1599,- | 24 x 75,- = 1800 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

MGA Millennium 3D Grafikkarte

64bit Technologie für PCI-Bus. 2MB VRAM aufrüstbar auf 4MB. Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung. True Color bis 1600x1200. Unterstützung der 3D API Industriestandards: Open GL, 3DR, HOOPS, Microsoft Reality & 3D-DDI. Inkl. 3D F/X & Nascar Racing.

Barpreis 599,- | 12 x 53,- = 636 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

Elsa Victory 3D Grafikkarte

Die ultimative 3D/2D Spielekarte. 64bit Grafikpower für Windows 95 mit S3 ViRGE Prozessor. PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neuesten Games unter DOS/Windows. 2MB EDO DRAM auf 4MB aufrüstbar. 2D Beschleuniger für ParallaxScrolling,Sprites u.v.m. MPEG und AVI Full Screen-Videoplayback. Inkl. Battle Race und Terminal Veloctity auf CD.

Barpreis 484,- | 12 x 44,- = 528 ,- DM | effektiver Jahreszins 12.9%

Tips des Monats

SUPER-DEAD DIE NEUE HAMMER CD

Extra Level, Missionen, Cheats, Editoren,Sounds & Screens für: The Duke Nukem 3D, Hexen, Descent 2, Warcraft 2, Quake !!

14,- DM

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

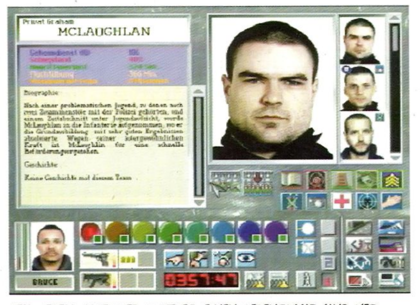
Es gelten unsere AGB`s die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten: Post-NN = 10,-DM +3,- DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,-DM. UPS-NN = 20,- DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%
Alle bisherigen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

Deadline • Strategie

ELITE-TRUPPE

Sondereinsatzkommandos wie die britische SAS, die deutsche GSG-9 oder die amerikanische Delta Force sind ständig im Einsatz, aber meist sind es nur die richtig großen Aktionen, die bekannt werden. So z. B. die fehlgeschlagene Befreiung von 100 Geiseln in der amerikanischen Botschaft im Iran durch die Delta Force oder die Befreiung von Geiseln in der iranischen Botschaft in London durch die SAS. In diesem Kidnapper-Umfeld plaziert Psygnosis sein neues Strategiespiel.



ZU JEDEM MITGLIED GIBT ES EINEN LEBENSLAUF UND VERSCHIEDENE WICHTIGE DATEN.

Der Spieler kann das Kommando über fünf verschiedene Einsatzteams übernehmen, die in verschiedenen Bereichen des öffentlichen Lebens angesiedelt sind. So gibt es eine Schutzgruppe für die öffentlichen Verkehrsmittel, ein Sondereinsatzkommando der Polizei, das bei Banküberfällen und ähnlichen Verbrechen eingesetzt wird, und natürlich auch ein militärisches Team, das für die wirklich hoffnungslosen Fälle aufgehoben wird. Drei der Teams kann man von Beginn an kommandieren, für die anderen zwei wird erst eine Reputation als geeigneter Befehlshaber benötigt. Doch bevor man vor die Frage gestellt wird, welche Truppe man als erstes leiten möchte, muß man in einer Trainingsmission, in der Zeit und Waffen ausnahmsweise einmal ausreichend vorhanden sind, eine kleine Versammlungshalle stürmen. Hier können Sie gleich die verschiedenen Optionen ausprobieren, die das Spiel zur Verfügung stellt. Nicht jede Mission muß unbedingt mit einer gewaltsamen Befreiung der Geiseln enden. Gelegentlich kann eine Geiselnahme auch durch Telefongespräche und Zugeständnisse beendet werden.

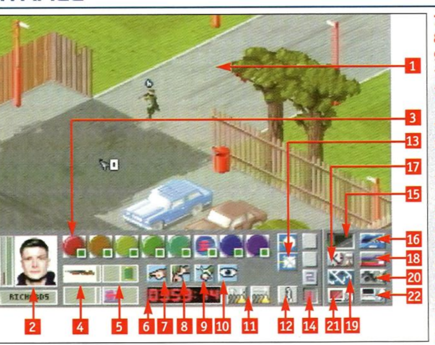
Die verschiedenen Missionen sind sehr abwechslungsreich und immer wieder für eine Überraschung gut. So muß man z. B. einmal Geiseln aus Eisenbahnwaggons befreien. Doch nachdem man sämtliche Abteile übernommen hat, stellt sich heraus, daß weitere Geiseln bereits in ein kleines Depot verschleppt wurden. Jetzt muß man hoffen, daß die Geiselnehmer dort nichts vom Schicksal ihrer Kollegen im Zug mitbekommen haben, da sonst das Leben der Geiseln keinen Pfifferling mehr wert ist.

Generalstabsmäßige Planung

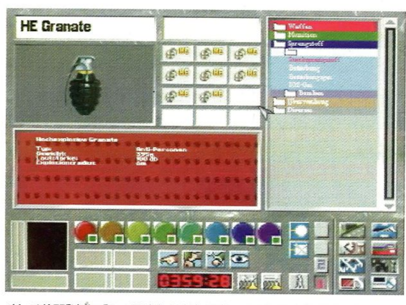
Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus. Bei jeder Geiselnahme wird unten im Bildschirm eine Uhr eingeblendet, die wahlweise die Zeit bis zum Auslaufen des Ultimatums, die bereits vergangene Zeit oder die Zeit bis zum Eintreffen des nächsten Nachschubs anzeigt. Als erstes geht es darum, die bereits bekannten Informationen auszuwerten, die in Form einer Akte präsentiert werden. Hier kann man Wörter durch Anklicken

STEUERZENTRALE

Die Steuerung von Deadline erfolgt über eine ganze Anzahl von Knöpfen. Zum Glück kann man am Anfang eine kleine Hilfefunktion einblenden, die, wie bei Windows 95, beim Verweilen über einem Knopf nach kurzer Zeit dessen Bedeutung darstellt.



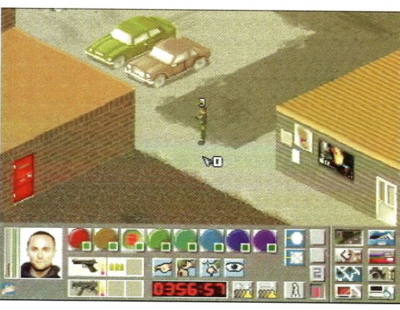
1 Spiel-Ausschnitt
2 Aktiviertes Team-Mitglied
3 Team-Mitglieder
4 Zwei Waffen pro Team-Mitglied
5 Taschen für Granaten und Munition
6 Countdown für den Ablauf des Ultimatums
7 Benutzen
8 Eskortieren
9 Verhaften
10 Beobachten
11 Aktivierung von Team-Gruppen
12 Gehen/Rennen
13 Einsatzplan ausführen/stoppen
14 Stockwerke des Einsatzortes
15 Live-Action
16 Informationsbeschaffung
17 Zeitplanung
18 Teamwahl
19 Planungsraum
20 Waffenlager
21 Telefon
22 Optionsmenü



IM WAFFENLAGER KANN MAN EINE GROSSE ANZAHL VON VERSCHIEDENEN WAFFEN FINDEN. EINIGE MÜSSEN ABER ERST ANGEFORDERT WERDEN.



LINKS: IN DER AKTE KANN MAN BELIEBIGE WORTE ANKLICKEN. IHRE LEUTE VERSUCHEN DANN, WEITERE INFORMATIONEN IN ERFAHRUNG ZU BRINGEN. SO KANN MAN HERAUSBEKOMMEN, WIE VIELE LEUTE SICH VERSCHANZEN UND MIT WIE VIELEN GEISELN MAN RECHNEN MUSS.



IN DER 3D-ANSICHT KANN MAN EINEN MANN AUCH SELBER STEUERN. ES EMPFIEHLT SICH ABER, LIEBER ALLE MÄNNER ZU BEOBACHTEN, UM IM NOTFALL EINGREIFEN ZU KÖNNEN.

rot einfärben, was zur Folge hat, daß über sie weitere Informationen eingeholt werden. Natürlich dauert es seine Zeit, bis neue Ergebnisse vorliegen, und Zeit ist das einzige, wovon man eigentlich nie genug hat. Egal, ob die Geiseln gewaltsam befreit werden sollen oder ob man die Lage durch Verhandlungen klären will, auf eine Eskalation der Ereignisse sollte man immer vorbereitet sein. Dazu kann man auf einer Karte des Einsatzgebietes das Vorgehen jedes Teammitgliedes bestimmen. Verschiedene Kommandos wie gehen, rennen, sichern, suchen, usw. stehen dabei zur Verfügung. Je nach Ihrer grundsätzlichen Einstellung und der vermeintlichen Anzahl von Terroristen können Sie auch das Verhalten Ihrer Einsatzkräfte vorgeben. Sollen sie vorrangig versuchen, Gegner zu verhaften oder bewegungsunfähig zu machen oder sollen sie einen finalen Schuß anbringen?

Die Ruhe vor dem Sturm.

Wenn alles geplant ist, können Sie sich erst einmal in den Sessel zurücklehnen und mit den Terroristen verhandeln. Schaffen Sie es vielleicht, noch ein paar Geiseln herauszubekommen? Notfalls können Sie den Stadtwerken auch den Auftrag geben, den Geiselnehmern Wasser und Strom abzudrehen. Wenn Sie Glück haben, werden die Terroristen irgendwann mürbe und geben auf. Sollte es dagegen zu ersten Geiselerschießungen kommen, heißt es zugreifen. Hier zeigt sich, ob Sie bei der Planung des Einsatzes an alles gedacht haben, oder ob Sie mit Ihren Leuten in das Sperrfeuer der Terroristen laufen. Wenn alle Gegner unschädlich gemacht worden sind oder Ihr Team komplett ausgelöscht wurde, gibt eine abschließende Statistik Aufschluß darüber, wie viele Geiseln überlebt haben, wie viele Terroristen verhaftet bzw. getötet wurden und wie viele Männer Sie selbst verloren haben. Sollte der Einsatz zu blutig beendet werden, gilt er als nicht bestanden und Sie müssen nochmals ran.

Bei Psygnosis sitzen Sie in der ersten Reihe.

Gegen Grafik und Sound des Spieles kann man nichts einwenden. Die Untertitel der deutschen Version könnten dagegen noch eine stilistische und grammatikalische Überarbeitung verkraften. Außer der 3D-Ansicht wurden alle Teile des Programms in SVGA gehalten. Wenn es zum Einsatz kommt, kann der Spieler im 3D-Fenster beobachten, wie seine Männer Türen aufschießen, Verbrecher verhaften und gefangene Teamkollegen befreien. Und wenn man doch noch einen Gangster um die Ecke kommen sieht, mit dem man vorher nicht gerechnet hat, kann man im Gegensatz zu dem realen Vorbild die Kontrolle über einen Beamten übernehmen und sich selbst um die Sache kümmern. Durch die gekonnt gelöste Steuerung, die komplett mit der Maus vonstatten geht, hat man auch nie das Gefühl, daß man jetzt eigentlich gerne etwas anders gemacht hätte, aber eben nicht wußte, wie. Einzig während der Planung der gewaltsamen Befreiung ist man hin und wieder versucht, vor der Schar der Icons zu kapitulieren. Nichtsdestotrotz ist es Psygnosis mit Deadline gelungen, endlich wieder einmal ein Spiel mit einer neuen Spielidee auf den Markt zu bringen. Und bis man wirklich alle Einsätze optimal gelöst hat, werden auch mehrere Wochen vergehen.

Alexander Geltenpoth/lg



KOMMENTAR

Jede Phase einer Geiselnahme bekommt man in Deadline realistisch vor Augen geführt. Ob es nun das Planen des Einsatzes oder das Warten auf den Nachschub ist, immer hofft man nur, daß noch nichts passiert, bevor man selbst eingreift. Wenn man dann den ersten richtigen Einsatz bestanden hat und die Chefin einmal nichts zu meckern hat, kommt man sich schon fast wie im Kinofilm „Einsame Entscheidung" vor, nur eben etwas realistischer. Für Strategen, die nichts gegen ein bißchen Live-Action haben, ist Deadline genau richtig. Für pure Actionfans ist der notwendige Strategiepart etwas zu langwierig und dessen Steuerung unnötig kompliziert.

Mindestens:	486/33, 8MB RAM, Double Speed CD-ROM		
Empfohlen:	P90, 16MB RAM. Quad Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	ohne Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	127MB / 5 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	70%	Sound:	75%

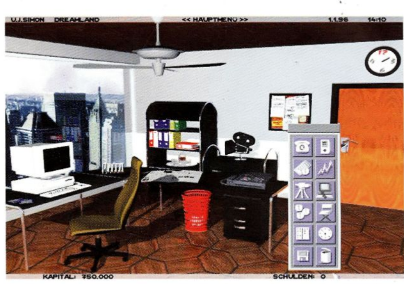
69%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Der Produzent • Wirtschaftssimulation

ACHTUNG KLAPPE...

Die Welt des Films - eine Welt des Glamour, der Exzesse, der Schönen und Reichen? Oder eher ein Busineß wie jedes andere auch? Auf jeden Fall eine knallharte, aber faszinierende Branche, hinter deren Kulissen zu sehen uns diese deutsche Spiele-Produktion einlädt.



DER ARBEITSPLATZ DES PRODUZENTEN WIRKT DURCH DIE FREI VERSCHIEBBAREN FENSTER (RECHTS) IMMER AUFGERÄUMT.

Als angehendem Film-Produzenten stehen Ihnen 750.000,- Anfangskapital zur Verfügung. Damit sollte sich doch etwas anfangen lassen. Sie haben die Auswahl: Greifen Sie zunächst zum Telefon und stellen sich artig bei Schauspielern und Regisseuren vor, oder veranlassen Sie lieber zunächst eine Analyse des Marktes, um bei der Auswahl des Drehbuches für Ihr Erstlingswerk nicht am Markt vorbei zu investieren? Sobald Sie sich für das Genre, also z. B. Action, Krimi, Fantasy oder Erotik entschieden haben, prüfen Sie bereits fertige Drehbücher. Sollten Ihnen die aufgrund des zu hohen Preises oder des zu flachen Plots nicht gefallen, engagieren Sie einen der derzeit freien Autoren und beauftragen ihn mit der Erstellung eines Scripts! Zur Sicherheit werfen Sie vorher noch einen Blick auf die derzeitigen Top Ten, damit der neue Stoff auch wirklich den aktuellen Publikumsgeschmack trifft. Nachdem die ersten Weichen gestellt sind, dürfen Sie die erste Runde (= 1 Monat) getrost beenden. Sobald Sie ein Drehbuch besitzen, suchen Sie sich unter den bereits bekannten Regisseuren denjenigen aus, der in Sachen Fähigkeiten und Honorarforderung am besten in der Lage wäre, Ihr Projekt umzusetzen. Dieser schlägt die Idealbesetzung der Hauptrollen vor und Sie müssen den Schauspieler ausfindig machen, der den Vorstellungen des Regisseurs nahekommt. Schließlich mieten Sie noch ein Studio, einen Musiker sowie das Filmteam, und schon beginnt die Produktion Ihres ersten Films. Nach einigen Runden ist es endlich geschafft: Das Werk liegt vor Ihnen! Sie können es jetzt von den Kritikern begutachten lassen und anschließend veröffentlichen. Sollte Ihnen während der Dreharbeiten das Geld ausgehen, bleibt nur der Gang zur Bank oder zum Kredithai. Sofern der Film einigermaßen gut ankommt, stehen Ihnen für das nächste Unternehmen mehrere Schauspieler und auch profiliertere Regisseure zur Verfügung.



OFT GENUG ERWEISEN SICH DIE VON IHNEN PRODUZIERTEN STREIFEN ALS KASSENFLOPS.



HIER KÖNNEN SIE DAS AUF UND AB IHRES ANSEHENS UNTER DEN MITARBEITERN, IN DER ÖFFENTLICHKEIT UND IN DER BRANCHE ABLESEN.

...und Schnitt

Soweit zum (Ideal-)Ablauf. Zu erwähnen wäre noch, daß Sie sich durch die genreüblichen Standbilder klicken und schöne, abwechslungsreiche Musik das Geschehen untermalt. Das war's aber auch schon mit den besseren Nachrichten. Das an sich gute Spielkonzept greift nämlich leider nicht. Während des Tests wurde gut hundert Mal versucht, die ersten beiden Jahre finanziell zu überleben. Es gelang nicht, obwohl alle erdenklichen Kombinationen ausprobiert wurden. Bestimmt gibt es die ideale Kombination aus Script, Akteur und Regisseur, doch es war leider nicht möglich, die Spur einer Logik zu finden, die hinter dem Ganzen steckt. Und ein wenig logisch sollten ja insbesondere Wirtschaftssimulationen sein, nicht wahr? Ärgerlich ist noch dazu, daß in Situationen, in denen Sie aus vorgegebenen Antworten auswählen müssen, zum Teil derartig hanebüchene Texte angeboten werden, daß man sich ernsthaft fragen muß, ob man hier nicht auf die Schippe genommen wird. Da fallen die spärlichen Animationen und sterilen Hintergrundgrafiken dann kaum noch ins Gewicht und der ansprechende Soundtrack kann auch nichts mehr retten. Um es mit den Worten eines „Filmkritikers" zu sagen: Das kann doch nicht Ihr Ernst sein!

Christian Bigge/usk

KOMMENTAR

Schade eigentlich, denn sowohl Idee als auch Optionenvielfalt des Produzenten sind gut. Was aber nützt das, wenn das Spiel einerseits unspielbar schwer und andererseits vielfach albern ist? Games 4 Europe täte gut daran, die verschiedenen finanziellen Abhängigkeiten noch einmal zu überarbeiten. Spielen Sie in der Zwischenzeit eine Runde des leicht besseren Hollywood Pictures oder warten Sie auf Mad TV 2.

Mindestens:	486/33, 4 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	486/100, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	Deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	Deutsch	CD/HD:	82MB/23MB
Hersteller:	Games 4 Europe	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	60%	Sound:	80%

45%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- Battle Race
- Deep Space Nine - Harbinger
- Die Fugger 2
- Jagged Alliance - Deadly Games
- Nemesis: The Wizardry Adventure
- Pole Position CD
- Return Fire
- Shattered Steel

1.2 Updates
- Civilization 2 Text
- Civilization 2 1.1
- Dark Seed Update
- Jagged Alliance 1.13
- Monopoly Update
- Siedler 2 1.02
- Teamchef Update
- Terra Nova 1.09
- Top Gun Englisch 1.1
- Warcraft II Englisch 1.12p

1.3 Spiele Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - Civilization 2 Szenario Age of Discovery
  - Gabriel Knight Savegames deutsch
  - Renegade - The Battle for Jacob´s Star Savegame
  - Siedler 2 Trainer
  - Top Gun Szenario Mission of the Month 1
  - Top Gun Szenario Mission of the Month 2
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Win 95 und Spiele
- 2.4.2 Frauen und Computer
- 2.4.3 Übertriebene Hardware-anforderung neuer Spiele
- 2.4.4 Pro und Contra Spiele-Indizierungen
- 2.4.5 Das Spiel des Jahres

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 Tips und Tricks - Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Games Power Pro Fast
- Ground Forces
- Pastor 3D

3.2 Interaktives Interview
- Richard Garriott

3.3 T-Online
- T-Online 1.0-11 Light

3.4 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

CD-INHALT

AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN



Alle Jahre wieder versammelt sich alles, was Rang und Namen in der Spielebranche hat, auf der Electronic Entertainment Expo E3 in Los Angeles. Dort wird dann gezeigt, womit man sich die letzten Monate beschäftigt hat, die PR-Beauftragten kündigen viele neue Spiele für die nächsten Monate an und die Programmierer versuchen zu begründen, warum die Software doch erst im nächsten Jahr in den Regalen stehen wird. Jedenfalls konnten wir auf der Messe zahlreiche interessante Spieledemos für Sie ergattern, die uns leider auch die Zeichen der Zeit vor Augen führten: im Durchschnitt benötigt jede Demo mittlerweile über 50 MBytes! Um Ihnen also eine ausgewogene Mischung aus spielens- und sehenswerten Previewversionen bieten zu können, mußten wir diesen Monat sogar zwei CD-ROMs auf die Umschlagklappe pressen. Auf der E3-Bonus-CD finden sie Slideshows, selbstlaufende Animationen und spielbare Demos. Neben dem Spaß an der Spielesoftware hat das für Sie noch den weiteren Effekt, daß Platz für die PC Action Online - Offline Demo zu finden war: Die Wunderwelt des Internets auf CD-ROM! Features wie Online-Chat oder der Download von Software sind natürlich nicht möglich, einen ersten Eindruck von PC Action Online können Sie dennoch gewinnen.

Alexander Geltenpoth

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION
COVER-CD-ROM 7/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

Spieledemos

Battle Race

Dieses Actionrennspiel spielt im 23. Jahrhundert. Auf zwei Rennstrecken mißt man sein Können mit zahlreichen anderen Piloten, die nicht nur ihr fahrerisches Können einsetzen, um zu gewinnen. Dank Laser- und Raketenbewaffnung ist es auch weniger begabten Piloten möglich, einen der vorderen Plätze zu ergattern. Achtung: das Spiel beginnt mit einer Warm-Up-Runde, danach folgt eine fliegende Qualifying-Runde und erst anschließend das eigentliche Rennen.

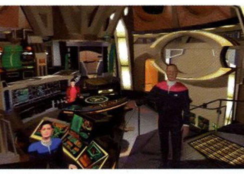
Cursor unten . . . . . .hoch
Cursor oben . . . . . .runter
Cursor links . . . . . . .links
Cursor rechts . . . . .rechts
Minus . . . . .Schub
Punkt . . . . .Gegenschub
Komma . . . . .Feuer

Strg . . . . .Turbo = STRG
F1 . . . . .Laser
F2 . . . . .Missile
F12 . . . . .Joystickkalibrierung
M . . . . .Rückspiegel an/aus

Joystick-Knopf 1 . . .Schub
Joystick-Knopf 2 . . .Gegenschub

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, SingleSpeed-CD-ROM, 75 MByte Festplattenspeicher

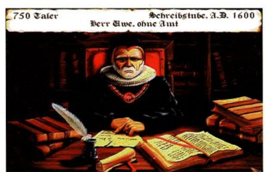
Deep Space Nine - Harbinger



Bei Deep-Space Nine - Harbinger handelt es sich um eine Mischung aus Adventure und Actionspiel. Zu Spielbeginn befinden Sie sich im Adventureteil, in dem Sie die gerenderte Raumstation begutachten können. Das Holodeck (und damit der Actionteil des Spiels) befindet sich im ersten Stockwerk der Raumstation. Dort wird mit der Maus gezielt, mit der linken Maustaste schießt man und mit der rechten Taste beendet man die Demo.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Die Fugger 2



Die Fugger, eine wirtschaftlich und politisch einflußreiche Händlerfamilie des 16. Jahrhunderts, verliert mit dem allgemeinen Aufstieg des Bürgertums recht schnell an Macht und Reichtum. Als einziger Nachfahre haben nun Sie die Aufgabe, Glanz und Glorie wieder herzustellen. Am Anfang des 17. Jahrhunderts beginnen Sie, ein neues Handelsimperium aufzubauen. Das Spiel ist bildschirmorientiert: mit der linken Maustaste klicken Sie auf einen Einrichtungsgegenstand, worauf sich meist ein neuer Bildschirm öffnet, in dem Sie diverse Anordnungen geben oder Einstellungen vornehmen können. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste schließen die Fenster wieder, ein Rechtsklick im Büro schließlich beendet die Spielrunde. Eine komplette Spielanleitung finden Sie in der Datei README.TXT im Fugger 2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Globus . . . . . .Mit einem Linksklick auf einen Ort der gezeichneten Handelskarte können Sie Ihre dortige Warenproduktion o. ä. festlegen.
Schreibstube . . .Hier können Sie sich um Ämter bewerben, Geld leihen, Gesetze einsehen und diverse Statistiken begutachten.
Kirche . . . . . . .In der Kirche bezahlt man für seine Sünden, spendet für Notleidende oder sucht eine Kupplerin auf.
Hinterzimmer . . .Im Hinterzimmer werden die nicht so ganz sauberen Geschäfte getätigt: Sabotage, Spionage oder Rufmord werden hier geplant.
Bezahlung: . . . .Der unangenehme Teil des Geschäftslebens: hier werden die Mitarbeiter bezahlt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Jagged Alliance - Deadly Games



Eines der herausragenden Strategiespiele der letzten Jahre war Jagged Alliance von Sir-Tech. Mit Jagged Alliance - Deadly Games versucht Sir-Tech nun, den Erfolg des Spiels zu wiederholen. Der selbstlaufende Trailer soll Sie bereits auf das Spiel einstimmen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Nemesis: The Wizardry Adventure

Als vorerst letzter Teil der Wizardry-Reihe erscheint von Sir- Tech Nemesis: The Wizerdry Adventure. Dabei handelt es sich um ein



Adventure mit starken Einflüssen aus dem 3D-Rollenspielbereich. Dieser selbstlaufende Trailer macht Lust auf mehr.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Pole Position CD



Ascons Formel 1-Management-Simulation ist bereits seit Anfang des Jahres erhältlich. Die neue CD-ROM-Version enthält über die bekannten Features hinaus in Echtzeit berechnete Rennen.
Als Rennstallbesitzer bewegen Sie sich in Ihrem Büro mit Hilfe der Maus. Ein Rechtsklick bewegt den sichtbaren Teil Ihres Büros und schließt offene Fenster, mit der linken Maustaste wählen Sie diverse Einrichtungsgegenstände an:

Bank . . . . Hier werden Kredite aufgenommen und getilgt, Bares kann angelegt werden.

Rennstall vergrößern . . . . Neue Bürogebäude und Lager können hier gebaut werden.

Merchandising . . . . Hier werden die Preise für Merchandising-Artikel (Shirts, Mützen etc.) festgelegt

Kalkulation . . . . Die Gewinn- und Verlustrechnung läßt sich hier bewundern.

Teilemarkt . . . . An dieser Stelle kann mit Motoren, Getrieben, Sprit und vielem mehr gehandelt werden.

Teambetreuung . . . . Das gesamte Team (Fahrer, Mechaniker etc.) wird hier zusammengestellt.

Sponsoren . . . . Werbeflächen werden hier an die Sponsoren vermietet.

Werkstatt . . . . An dieser Stelle werden die Rennwägen zusammengestellt.

Entwicklungsabteilung . . . Hier werden die Autos entworfen und designt.

Zulieferer . . . . Verträge mit Motoren-, Reifen- und Benzinzulieferern werden hier abgeschlossen.

WM-Lauf starten . . . . Der „Große Preis von Monaco" wird in Echtzeit berechnet und „live" dargestellt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA-Grafikkarte

Return Fire



Bei diesem ungewöhnlichen Strategiespiel geht es darum, dem Gegner die Fahne zu entwenden. Da dieser gleichzeitig das gleiche mit Ihrer Fahne vorhat, ist dieses Unterfangen recht schwierig: man kann immer nur ein Fahrzeug steuern, mit dem man die gegnerische Fahne suchen und die eigene Fahne verteidigen muß. Um die Fahne zu sehen, müssen zuerst alle gegnerischen „Fahnentürme" zerstört werden, deren Standorte sich aus der (nur in der Basis verfügbaren) Karte entnehmen lassen. Die Einsatzfahrzeuge haben als Orientierungshilfe nur noch ein in der Reichweite beschränktes Radar. Während Helikopter, Panzer und ASV gute Angriffs- und Verteidigungswaffen sind, kann nur mit dem ungepanzerten Jeep die Fahne entführt werden. Wird der Jeep mit der Fahne zerstört, bleibt die Fahne an dieser Stelle liegen. Ein ausführliches Handbuch finden Sie in der Onlinehilfe.

F1 . . . . . . Onlinehilfe
F2 . . . . . . Ein neues Spiel beginnen
F3 . . . . . . Pause
F4 . . . . . . Vollbild-Modus
F6 . . . . . . Momentanes Spiel neu starten
Esc . . . . . . Return Fire beenden

Alt + 1 . . . Hohe Grafikauflösung (640 x 480)
Alt + 2 . . . Niedrige Grafikauflösung (320 x 200)

In der Basis
W,S,A,D . . Fahrzeuge auswählen
H . . . . Fahrzeug aktivieren
J . . . . Karte anzeigen

Im Fahrzeug
H . . . . Feuer unten
J . . . . Feuer oben
K . . . . Waffen wechseln, Mine legen oder Panzerturm zentrieren
W . . . . Vorwärts
S . . . . Rückwärts
A . . . . Links drehen
D . . . . Rechts drehen
Q . . . . Panzerturm nach links drehen oder mit Hubschrauber links gleiten
E . . . . Panzerturm nach rechts drehen oder mit Hubschrauber rechts gleiten
Strg+Shift . Eigenes Fahrzeug zerstören

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Shattered Steel



Shattered Steel ist ein Spiel um Kampfroboter, das Terra Nova von Looking Glass ähnelt. Als gut bewaffneter Einzelkämpfer muß man sich in einer düsteren 3D-Umgebung gegen allerlei Gegner wehren. Die Demoversion ist netzwerk- und modemfähig.

Mausbewegung . . Kopf drehen/heben
Cursurtasten . . . Bewegen

Maustaste 1 . . . . Primäre Waffe abfeuern
Maustaste 2 . . . . Sekundäre Waffe abfeuern
Leertaste . . . . . . Sekundäre Waffe wechseln

Einfg . . . . . Waffensystem 10% mehr Energie
Entf . . . . . . Waffensystem 10% weniger Energie
Pos1 . . . . . . Schilde 10% mehr Energie
Ende . . . . . . Schilde 10% weniger Energie
Bild oben . . . Maschine 10% mehr Energie
Bild unten . . Maschine 10% weniger Energie

F1 . . . . Cockpit-Ansicht
F2 . . . . Virtuelles Cockpit
F3 . . . . Außenansicht
F4 . . . . Kartenansicht
F5 . . . . Missionsinfo
F6 . . . . Linkes MFD wechseln
F7 . . . . Mittleres MFD wechseln
F8 . . . . Rechtes MFD wechseln
T . . . . Gegner aufschalten
X . . . . Automatisches Zielen
N . . . . Nächsten Gegner aufschalten
C . . . . Kopf zentrieren

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

Civilization 2, deutsches Textupdate

Die Unmengen an Rechtschreib- und Übersetzungsfehlern, die die deutsche Version von Civilization 2 aufweist, werden durch dieses Update behoben.

Civilization 2 1.1

Mit diesem Update wird der fehlerbehaftete Militärische Berater berichtigt, Luftangriffe funktionieren endlich erwartungsgemäß und auch diplomatische Beziehungen lassen sich dann fehlerfrei knüpfen.

Dark Seed Englisch Update

Nur für Besitzer der englischsprachigen Version von Dark Seed ist dieses Update geeignet. Es behebt Fehler, die im Optionsmenü und beim Speichern des Spielstandes auftreten, auch Soundfehler werden bereinigt.

Jagged Alliance 1.13

Eine beeindruckende Liste von Fehlern behebt dieses Update. Unter anderem: mittels Quicksave kann man auch speichern, wenn sich Feinde in der Nähe befinden, und an liegenden eigenen Einheiten kann man nun vorbeischießen.

Monopoly Update

Die unerklärlichen Spielabbrüche von Monopoly finden mit diesem Bugfix ein Ende.

Siedler 2 1.02

Durch dieses wertvolle Update werden u. a. folgende Fehler behoben: Viele offene Fenster führen nicht mehr zum Absturz, gegnerische Gebäude werden durch Katapulte wirklich zerstört und die Gebäudestatistik funktioniert nun fehlerfrei.

Teamchef Update

Mit diesem Update werden nicht nur einige Fehler der Fußballmanagementsimulation behoben, auch neue Programmfunktionen wurden integriert.

Terra Nova 1.09

Was wohl nicht jeder bemerkt haben dürfte: Läßt man den Missionsgenerator viermal hintereinander laufen, stürzt Terra Nova ab. Das Update behebt diesen Fehler.

Top Gun Englisch 1.1

Dieses Update für die englische Version von Top Gun: Fire at Will! verhindert die plötzlichen Systemabstürze, sorgt für neue Grafikkartentreiber und behebt einige Bugs im Multiplayermodus.

Warcraft II Englisch 1.12p

Mit dem Update für die englische Version von Warcraft II werden einige Bugs behoben, der Exorzismus-Zauberspruch wird überarbeitet und sogar der Netzwerkkonverter KALI ist enthalten.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Tool

Civilization 2 Szenario Age of Discovery

Nach „Alexander der Große" folgt nun „Age of Discovery" als monatliches Zusatzszenario von MicroProse. Laden Sie die Dateien einfach in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und starten Sie das Szenario mit „INSZENIERUNG LADEN" aus dem Spiel heraus.

Gabriel Knight Savegames deutsch

Von Philipp Schering stammen diese Savegames für die deutsche Version von Gabriel Knight 2. Die sieben Spielstände erleichtern das Vorankommen ungemein.

Renegade - The Battle for Jacob´s Star Savegame

Von T. Wächter stammt diese Pilotendatei zu dem Weltraumspiel Renegade - The Battle for Jakob`s Star.

Siedler 2 Trainer

Lars Geiger erstellte diesen Trainer, der es gestattet, dem Hauptquartier fast beliebig viel von jedem Gut zu verpassen.

Top Gun Mission of the Month 1

Die Mission of the Month #1 von MicroProse wird folgendermaßen installiert: Laden Sie die Datei in Ihr Top Gun-Verzeichnis, rufen Sie dort nacheinander TGMOM01.EXE, ADDMOM.EXE und CLEANUP.BAT auf. Im Instant Action-Menü sollte nun als Mission #21 „Cuba 96/1" zu finden sein.

Top Gun Mission of the Month 2

Die Mission of the Month #2 von MicroProse wird folgendermaßen installiert: Laden Sie die Datei in Ihr Top Gun-Verzeichnis, rufen Sie dort nacheinander TGMOM02.EXE, ADDMOM.EXE und CLEANUP.BAT auf. Im Instant Action-Menü sollte nun als Mission #22 „Cuba 96/2" zu finden sein.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten

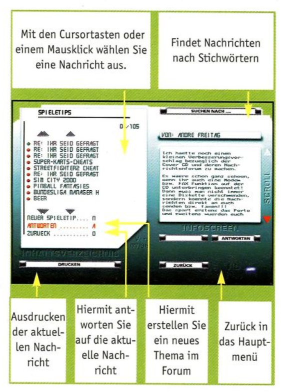
Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr.

Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Message Action besteht aus folgenden Foren:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die Diskussionsforen sind eine Gruppe von Foren mit sich, je nach bei Bedarf, ändernden Themen. Im Augenblick gibt es folgende Foren:
Windows 95 und Spiele
Frauen und Computer
Übertriebene Hardwareanforderungen neuer Spiele
Pro und contra Spiele-Indizierungen
Das Spiel des Jahres
Auch hier hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren.

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

Leserbriefe

Sollten Sie für Ihre Nachricht kein geeignetes Forum finden (und bitte nur dann), gibt Ihnen der Leserbrief-Bereich die Möglichkeit, sich zu äußern. Natürlich können Sie hier auch auf die Nachrichten anderer Leser antworten. Bitte beachten Sie, daß es der Redaktion im Augenblick nur in Ausnahmefällen möglich ist, Leserbriefe zu beantworten.

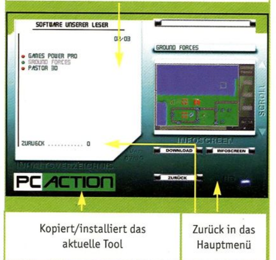
Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION



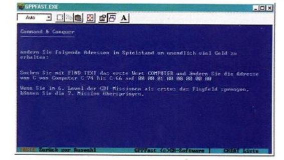
SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für eine gute Software nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweisen diesen Monat Memory und vor allem Clonk, die uns von unseren Lesern zugeschickt wurden. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Games Power Pro Fast

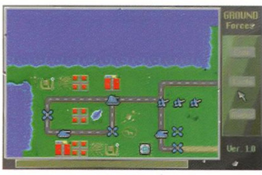


Bei Games Power Pro Fast handelt es sich um einen Savegame-Editor von Günther Haslbeck,

der anhand von zwei oder drei Savegames und den später zu editierenden Werten die entsprechenden Adressen in den Savegames findet. Mit dem Programm können Sie dort nun beliebige Werte eintragen. Ein ausführliches Handbuch finden Sie in der Datei HOW2USE.ME.

Hardware-Voraussetzung: 386SX-25,
1 MByte RAM

Ground Forces



Ground Forces von Benjamin Matzmorr ist eine strategische Kampfsimulation, deren Handlung im 2. Weltkrieg stattfindet. Sie sind in der Rolle eines Kommandanten der alliierten Truppen und befehligen die Einheiten im Kampf gegen die Achsenmächte.
In jeder Schlacht haben Sie eine begrenzte Anzahl von Einheiten zur Verfügung, die Sie abwechselnd bewegen und zum Angriff schicken können. Ein ausführliches Handbuch finden Sie in der Datei ANLEITNG.TXT.

Im Kampf:
F1 . . . Moduswechel
F5 . . . Musik an/aus
F6 . . . Soundeffekte an/aus
F9 . . . Ganzer/halber/kein Computerkampf (Unterdrückt Anzeige des Computerkampfes)
Alt . . . Karte
Q . . . . Ende

In der Übersichtskarte:
E/Q . . Spiel beenden
S . . . . Spielstand speichern
L . . . . Spielstand laden
F . . . . Hilfe

Hardware-Voraussetzung: 386DX-33,
2 MByte RAM, Maus

Pastor 3D

Mit Pastor 3D ist Nils Baer (vatikansoft) ein weitgehend friedliches (!) 3D-Actionspiel gelungen. Als Pfarrer hat man die Aufgabe, in der Kirche verlorengegangene Bibeln einzusammeln. Nur einige Dämonen gilt es zu bannen.



Cursortasten . . . .Bewegen/Gegenstand im Inventory auswählen
Enter . . . . .Gegenstand aufnehmen/verwenden
S . . . . .Inventory anwählen

Hardware-Voraussetzung: 486DX-33,
4 MByte RAM

INTERAKTIVES INTERVIEW



Richard Garriott, der Erfinder der Ultima-Serie, plaudert über seine aktuellen Projekte, die Zukunft der Film-Spiele-Kombination und sein liebstes Kind: Ultima Online.

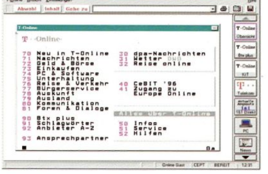
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66,
4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

T-Online

T-Online 1.0-11 Light

Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Onlineshoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

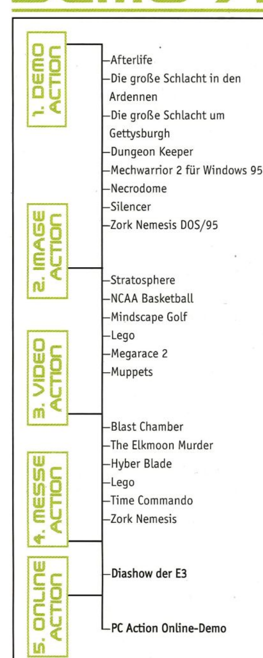
Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus

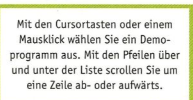


HEX-EDITOR WORKSHOP

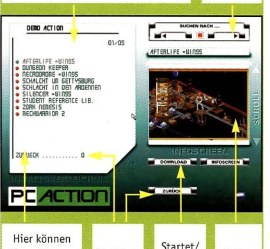
Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit HexWorkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).
Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:
1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor: zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.
5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine Hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.
Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:
1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. Öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.

DEMO ACTION





Findet Programme nach Stichworten



Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

Afterlife

Das Spiel Afterlife von LucasArts lehnt sich in der Spielweise stark an SimCity an, es wird also nur die Maus als Eingabegerät verwendet. Das Onlinetutorial führt Sie in das Spiel ein.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA Grafikkarte, Windows 95

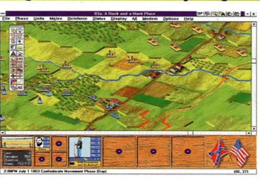
Die große Schlacht in den Ardennen



Hierbei handelt es sich um ein Strategiespiel, dessen Handlung im 2. Weltkrieg spielt. Ähnlich dem Panzergeneral wird auch hier rundenweise gespielt, die Einheiten sind dabei einzeln zu steuern. Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in der Onlinehilfe.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA Grafikkarte, Windows

Die große Schlacht um Gettysburgh



Hierbei handelt es sich um ein Strategiespiel, Rahmenhandlung ist der Amerikanische Bürgerkrieg. Ähnlich dem Panzergeneral wird auch hier rundenweise gespielt, die Einheiten sind dabei einzeln zu steuern. Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in der Onlinehilfe.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA Grafikkarte, Windows

Dungeon Keeper



Die Demoversion von Dungeon Keeper, schon jetzt heißer Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres", ist leider nur selbstlaufend. Achtung: unter Windows 95 scheint die Hintergrundmusik nicht zu funktionieren.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Necrodome



Mindscapes Rennspiel Necrodome ist nichts für schwache Gemüter: dank großzügiger Bewaffnung der Fahrzeuge kann man so manche verlorene Sekunde wieder gutmachen.

Cursor oben . . . . . .Beschleunigen
Cursor unten . . . . .Bremsen
Cursor links/rechts .Links/rechts lenken
Shift . . . . .Turbo Boost
Strg . . . . .Hauptwaffe abfeuern
Alt . . . . .Geschütz abfeuern
1 . . . . .Hauptwaffe wechseln
2 . . . . .Geschützwaffe wechseln
[. . . . . .Wagen verlassen
] . . . . .Geschütz/Fahrer wechseln
A . . . . .Gang hochschalten
Z . . . . .Gang herunterschalten
Leertaste . . . . .Gang auswählen

Hardware-Voraussetzung: Pentium 60, 8 MByte RAM, Windows 95

Silencer

Mit Silencer wird Mindscape ein exorbitantes Action-Adventure auf den Markt bringen. Die atemberaubenden Grafiken und Animationen

führen jedoch zu „interessanten" Hardwareanforderungen.



Cursortasten . . . . .Bewegen
Strg . . . . .Feuern
Leertaste . . . . . . .Türen öffnen/ Teleport verwenden, von Leiter springen
1 bis 6 . . . . .Waffenauswahl
A . . . . .Munition wechseln
G . . . . .Infrarot
S . . . . .Schalldämpfer an/aus
Strg+Cursortaste . .Granate werfen
F1 . . . . .Hilfe

Hardware-Voraussetzung: Pentium 90, 32 MByte RAM, 80 MByte Festplattenspeicher, Windows 95

Mechwarrior 2 für Windows 95



Zeitgleich mit Mechwarrior 2 für Windows 95 wird Activision NetMech veröffentlichen: eine netzwerkfähige Version des Spieles für DOS. Die Demoversion für Mechwarrior 2 für Windows 95 läuft erstaunlicherweise unter DOS. Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in der Datei MW2INFO.TXT.

1 bis 0 . . . . .Geschwindigkeit
Cursor links/rechts Links/rechts drehen
Rücktaste . . . . . . .Rückwärts gehen
<, > . . . . .Kopf drehen
/ . . . . .Kopf zentrieren
M . . . . .Beine zum Kopf drehen

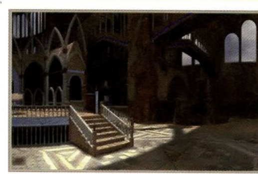
Leertaste . . . . . . .Feuern
Enter . . . . .Waffe/Gruppe auswählen
\ . . . . .Chain-Fire/Group-Fire
Shift + 1,2,3 Waffe zu Gruppe 1,2,3 hinzufügen
NumLock, /, * . . . .Gruppe 1,2,3 abfeuern
T . . . . .Nächstes Ziel
E . . . . .Nahestes Ziel
I . . . . .Inspiziere Ziel

F1 . . . . .MFD durchschalten

F2 . . . . .Radar normal/Vollbild
F5 . . . . .Drahtgittergrafik
F6 . . . . .HTAL
F7 . . . . .Schildkontrolle
F11 . . . . .HUD an/aus
F12 . . . . .Briefing
U . . . . .Status

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, 22 MByte Festplattenspeicher

Zork Nemesis



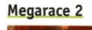
Mit Zork Nemesis ist Activision ein würdiger Nachfolger der bisherigen Teile der Zork-Saga gelungen. Das grafisch aufwendige Adventure ist weitgehend intuitiv zu bedienen, bemerkenswert sind jedoch die verschiedenen Mauscursors, die jeweils eine eigene Bedeutung haben. In der Onlinehilfe finden Sie ausführliche Hinweise. Abhängig von dem zum Zeitpunkt der Installation geladenen Betriebsystem wird die DOS- oder die Windows 95-Version installiert. Sollten Sie die jeweils andere Version bevorzugen, finden Sie entsprechende Installationsprogramme in dem Verzeichnis \PC\NEMESIS und in \PC\NEMESIS\DOS.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

IMAGE ACTION

Hier finden Sie Screenshots zu folgenden in Kürze erscheinenden Spielen:

Megarace 2





Mindscape Golf





Muppets



Lego

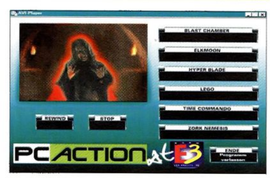


Stratosphere



VIDEO ACTION

VIDEO ACTION



In diesem Bereich haben wir Videos von Spielen zusammengetragen, von denen noch keine Demoversion oder kein Trailer existiert. Das Video-Programm läuft unter Windows und stellt Ihnen folgende Filme zur Auswahl:

· Blast Chamber · The Elkmoon Murder · Hyber Blade · Lego · Time Commando · Zork Nemesis

MESSE ACTION

MESSE ACTION

Impressionen von unserem Besuch auf der Electronic Entertainment Exposition 96 in Los Angeles: alles Sehenswerte, was unserem Fotografen vor die Linse kam.

ONLINE ACTION



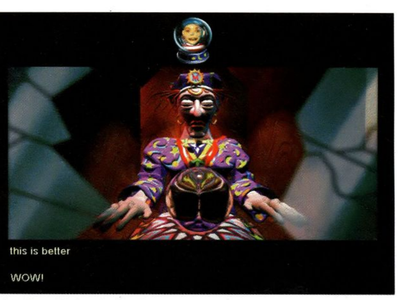
Auch ohne Internetverbindung online zu gehen, bleibt nicht länger ein Traum: unseren Internet-Service PC Action Online finden Sie jetzt auch auf der CD. Natürlich sind keine Downloads und Chats möglich, auch auf aktuellste Informationen können Sie hier nicht zurückgreifen - ansonsten können Sie mit Hilfe des Microsoft Internet-Explorers 2.0 nach Herzenslust surfen. Zum Start der Offline-Demo geben Sie als URL folgende Adresse an („X" steht dabei für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-Laufwerks): file:d:default.htm oder file:///d|default.htm.

Hardware-Voraussetzung: 386DX-33, 2 MByte RAM, Windows

Bad Day At The Midway • Adventure

RUMMELPLATZ

Die Independent-Rockgruppe The Residents bleibt seit über 20 Jahren anonym. Bei Auftritten sind ihre Mitglieder nur in Smoking und Zylinder gekleidet und tragen anstelle des Kopfes einen riesigen Augapfel. Nach der mehrfach preisgekrönten Multimedia-CD-ROM „The Freak Show" begeben sich die vier Musiker nun in eine skurrile Adventurewelt.



BEI DER WAHRSAGERIN MADAME MANDRAKE: DAS GESICHT, DAS IN DER KUGEL ANGEZEIGT WIRD, STELLT DIE FIGUR DAR, „IN" DER MAN SICH MOMENTAN BEFINDET.

Der morbide Rummelplatz, den die Residents als Spielort des abenteuerlichen Geschehens in Szene gesetzt haben, ist wahrlich kein Kinderspielplatz à la EuroDisney. Ein mysteriöser Mordfall ist inmitten der freakigen und geheimnisvollen Schaubuden geschehen und Sie sollen ihn aufklären. Doch um bei Ihren Ermittlungen erfolgreich zu sein, müssen Sie sich mit den eigenartigen Bewohnern des Jahrmarktes auseinandersetzen. Es gilt, das Beziehungsgeflecht und den Charakter der Personen, die auf diesem verfallenden Quell der Kurzweil leben, zu entwirren.

Körperwechsel

Im Vergleich zu dem kuriosen Kabinett an Verdächtigen, mit dem Sie sich hier auseinandersetzen müssen, wirken die Täter herkömmlicher Krimi-Adventures recht harmlos. Interessant wird der Ermittlungsverlauf durch die Tatsache, daß Sie in die Person, mit der Sie sich gerade noch unterhalten haben, „hineinschlüpfen" können und so die ganze Handlung aus deren Perspektive erleben. Zudem werden die Gedanken der Personen, in die Sie gerade „geschlüpft" sind, am unteren Bildschirmrand eingeblendet, was wertvolle Hinweise auf das Schicksal eines der beteiligten Charaktere liefert. Erwähnenswert ist an dieser Stelle, daß Sie unter Zeitdruck agieren - das Rätsel des Rummelplatzes muß bis Mitternacht gelöst sein.



HIER SEHEN SIE DEN EINGANG DES SKURILLEN RUMMELPLATZES, DESSEN OPTIK AN DEN MORBIDEN CHARME CONNIE ISLANDS VOR DEN TOREN NEW YORKS ERINNERT.

Stimmige Technik

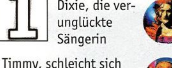
Über vorberechnete Kamerafahrten in der komplett gerenderten Umgebung bewegt man sich relativ frei zwischen den einzelnen Fahrgeschäften und Attraktionen. Dabei gibt es so interessante Orte zu besuchen wie die „Wunder des Chaos", „Lottie, der menschliche Baumstamm" oder „Die zehn besten Folter-Methoden". Die technische Umsetzung des Spiels ist äußerst gelungen. Die Computeranimationen bestechen durch hohe Qualität und einen phantasievollen Grafikstil. Dieser schafft - im Zusammenspiel mit der Residents-Musik und Soundeffekten - eine beklemmende Atmosphäre, der man sich aber nur schwer entziehen kann. Bad Day on the Midway ist kein Adventure, das im herkömmlichen Sinne mit Puzzlequalität oder Gameplay überzeugen kann. In erster Linie ist der Spieler Betrachter eines skurrilen Mikrokosmos.

Christian Müller/av



DIE PERSONEN

Dixie, die verunglückte Sängerin



Otto, besitzt einen Talisman



Timmy, schleicht sich heimlich auf den Rummelplatz

Lottie, nach einer Hautkrankheit wurde sie zum lebenden Baumstamm



Ike, sein Motto: Meine Wahrheit ist die Wahrheit

Ted, der Sohn von Lottie, ist eine besondere Figur im Spiel





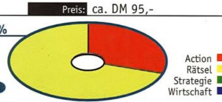
KOMMENTAR

Obwohl der Vergleich hinken mag, erinnert Bad Day On The Midway in manchen Teilen an Zork Nemesis. Auch das esoterische Activision-Adventure erzeugt mit eigenen optischen und akustischen Mitteln eine perfekt zur Handlung passende Atmosphäre. Und ebenso trifft man in der Residents-Phantasie eines Rummelplatzes auf Apparaturen, mit denen man sich auseinandersetzen muß. Allerdings ist der Handlungsspielraum in Bad Day On The Midway begrenzt. Eine äußere Welt existiert nicht. Ein ungewöhnliches, aber interessantes Spiel.

Mindestens:	486/66, 4MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win3.1, Win95
Empfohlen:	P60, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB, General Midi

Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	480 MB / 2 MB
Hersteller:	Warner Interactive	Preis:	ca. DM 95,-
Grafik:	85%	Sound:	80%

70%



Shellshock • Action

BETAGTER EINSATZ

Das Ende des Kalten Krieges schien so manche Spiele-Hersteller in eine Sinnkrise zu werfen. Doch alternative Feindbilder in den fiktiven Spieleszenarien waren schnell gefunden. Heutzutage bekämpft man Drogenhändler und fanatische Terrorgruppen. Core Designs neues 3D-Panzer-Actionspiel nimmt die Feinde der UNO ins Visier.



DIE DARSTELLUNG DES GEFECHTSFELDS UND DER GEGNER BESHRÄNKT AUF DAS NÖTIGSTE, DAS ZWAR FLÜSSIG, ABER EBEN NUR IN VGA-AUFLÖSUNG DARGESTELLT WIRD.

DIE BEFEHLE WERDEN DEM SPIELER VON EINEM GEHEIMNISVOLLEN DRITTEN GEGEBEN, DER ÄUSSERST KLISCHEEHAFT IMMER MIT DEM RÜCKEN ZUM SPIELER SITZT.



LEIDER KANN MAN DIE A-10 IM HINTERGRUND NICHT FLIEGEN, MAN KANN SIE NUR GELEGENTLICH FÜR LUFTSCHLÄGE ZU HILFE RUFEN.

Nach dem Spielstart landet man erst einmal im für das Genre obligatorischen Hauptquartier. Hier kann man sich mit verschiedenen Charakteren unterhalten, den eigenen Panzer - entsprechende Geldmittel vorausgesetzt - aufrüsten oder auch die Tastaturbelegung ändern. Bevor es zu einem Einsatz kommt, muß man sich während eines Briefings über Ort und Sinn der Mission informieren, die jeweils in einer deutschsprachigen Videosequenz vorgestellt wird. Sodann wird man im Einsatzgebiet abgesetzt, wo es sofort explosiv zur Sache geht. Meist handelt es sich um simple Aufgaben, in deren Verlauf der Spieler mit einem einzelnen Panzer ganze Armeen auslöscht. Gelegentlich wird man aber auch zu einer Geiselbefreiung geschickt, die sich von den üblichen Fire & Forget-Missionen nur dadurch unterscheidet, daß eben immer wieder sieben Geiseln in den Panzer einsteigen. Bei jeder Mission wurde dabei mehr oder weniger geschmackvoll an Geschehen aus der jüngeren Vergangenheit angeknüpft. So bekommt man z. B. die Aufgabe, einen Belagerungsring in Ex-Jugoslawien zu durchbrechen oder eine Gruppe von sieben Personen aus den Händen einer asiatischen Terroreinheit zu befreien. Gesteuert wird der Panzer dabei vorzugsweise mit der Tastatur. Die unkomplizierte Steuerung sorgt dafür, daß ohne jede Einarbeitungszeit erste Erfolge erkämpft werden können.

Grafische Schonkost

Wer jetzt hofft, durch eine überragende technische Umsetzung für die fehlende Atmosphäre entschädigt zu werden, wird leider enttäuscht. Schon allein grafisch wird dem durch aktuelle 3D-Actionspiele wie Duke 3D verwöhnten Auge nur Schonkost spendiert. Im Standard-VGA-Modus rattert der Panzer durch die monoton gestaltete Landschaft. Wenn man neben den 08/15-Plattenbauten und immer gleichen Bäumen auf einen Gegner trifft, demonstriert Core Design eindrucksvoll, daß man auch aus acht verschiedenen Ansichten einen kompletten 3D-Panzer aufbauen kann. Zum Glück stellen die feindlichen Fahrzeuge kein allzu großes Problem dar, da ab einer bestimmten Entfernung zum Feind die AI des Spieles versagt und die gegnerischen Panzer nicht schießen. Im akustischen Bereich hat man sich bei der deutschen Umsetzung des Spieles auch nicht übernommen. Die Sprachausgabe wirkt holprig und unprofessionell, und während des Spieles kommt man schnell in Versuchung, aufgrund der zahlreichen „rechts", „links" und „so ist das richtig!" den Lautstärkeregler in Nullstellung zu bringen. Daß die Sprache dabei nicht synchron zur Grafik abläuft, ist da schon wieder eher nebensächlich.

Christian Müller/lg

KOMMENTAR

Vielleicht macht Shellshock in der englischen Version noch etwas Spaß, aber die deutschen Peinlichkeiten geben dem Spiel neben der mäßigen Grafik und dem eintönigen Spieleverlauf den Rest. Stellen Sie sich einfach einmal eine Diskussion über die Größe von Negerköpfen, nicht lippensynchron und mit den Stimmen von ein paar pubertierenden Jugendlichen, vor. Egal, ob man nun lieber im Action- oder im Simulations-Genre Panzer fährt, in beiden findet man mit Tank Commander und Armored Fist bessere Vertreter.

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	8 Spieler im Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	127MB/1MB
Hersteller:	Core Design	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	65%	Sound:	45%

59%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

DER ALFA TWIN

Dualjoystickport mit 1&2 Player Modus. Lästiges Umstecken fällt weg, und als Verlängerungskabel dient er gleich auch noch.
für nur
39,90DM

Bestellannahme:

Mo-Fr	10.00-18.30
Sa	10.00-14.00
Tel.:	**0241-533131**
Fax:	**0241-508973**
Fax:	**0241-563902**



>>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<

Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständnissen vorzubeugen
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie täglich in unserer T-Online NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 8MB

BUDGET und CUTWARE:

7th Guest EV	18,90
Aces over Europe DH	19,90
Adv. Destroyer Simulator EV	9,90
Air Bucks DH	19,90
Apache Longbow Light DH	19,90
B-17 Flying Fortress DH	19,90
Battle Isle + Data 1&2 DV	19,90
Battle Isle 2 + Data DV	29,90
Betrayal at Krondor DH	19,90
Bitmap Bros. Compilation DH	27,90
Buzz Aldrin's Race into Space DH	19,90
Caesar DV	19,90
Campaign EV	17,90
Campaign 2 DV	24,90
Civilization DH	39,90
Comanche + Missions DV (P5 kompatibel)	38,90
Cyberrace DH	17,90
D-Generation DH	19,90
Daedalous Encounter DV	22,90
Dark Sun DH	9,90
Day of the tentacle DV	29,90
Der Clou + Profidisk DV	19,90
Der Planer + Extra DV	16,90
Descent DV	34,90
Desert + Jungle Strike DH	19,90
Die Siedler DV	32,90
Dune 2 DH	29,90
Eight Ball Deluxe DH	24,90
Elite Plus EV	17,90
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90
Fifa Soccer Classic DV	29,90
Flashback EV *	22,90
Formula One Grand Prix DH	39,90
FX-Fighter DH	29,90
Goblins 1+2 DV	19,90
Goblins 3 DV	19,90
Great Courts 2 DH	29,90
High Command EV	17,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Even more Incredible Machine DV	19,90
Indy Car Racing DH	19,90
Inferno DV	29,90
King's Quest 6 DH	19,90
King's Quest 7 DV	34,90
Legend of Kyrandia 3 DV	19,90
Lemmings / Dragon's Lair DH	22,90
Little big adventure DV	29,90
Lord of the Rings EV	29,90
Lost in Time DV	19,90
Magic Carpet 1 + Hidden Worlds DV	29,90
Magic Carpet 2 DV	44,90
Master of Magic DV	44,90
Megafortress DH	19,90
Might & Magic 3-5 US	49,90
Nascar Racing DH	24,90
NHL Hockey 95 Classic DH	29,90
Novastorm /Spectre VR DH	22,90
North & South EV	9,90
Pacific Islands Dh	19,90
Patriot DH	17,90
Pirates Gold! DH	39,90
Police Quest 4 DV	19,90
Popoulus II + Powermonger DH	29,90
Privateer DL DH	29,90
Red Baron EV *	22,90
Retribution DH	9,90
Rüsselsheim DV	19,90
Sam & Max DV	29,90
Sherman M4 EV	9,90
Silent Service II EV	19,90
Silent Steel DV	3
Sim Ant Classic DV	34,90
Sim Earth Classic DV	34,90
Sim Life Classic DV	34,90
Simon the Sorcerer DV	29,90
Space Quest 4 DH	19,90
Star Trek 25th DV	19,90
Street Fighter 2 Turbo DH	27,90
Strike Commander DL DH	29,90
Strike Squad/Star Leg./WoR DH	14,90
Syndicate Plus DV	29,90
System Shock Classic DV	29,90
Team Yankee EV	17,90
Theme Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
UFO DH	39,90
Ultima 1-6 EV Jewel Case	68,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90
Ultima Underworld 1&2 DH	22,90
Under a Killing Moon EV	44,90
Veil of Darkness DV	9,90
War in the Gulf EV	17,90
Wing Commander Armada DH	22,90
Wing Commander DH	34,90
Wing Commander 2 DL DH	22,90

SHOVELWARE:

Aces Collection DH (Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	67,90
Larry I-III + V-VI DH	67,90
Lucas Arts Classic Adv. DV (Indy 3, Loom, Monkey Island 1, Maniac Mansion, Zak Mc Cracken)	39,90
Lucas Arts Classic Simulations (Battlehawks, Their finest Hour+Miss. SWOTL+Miss.)	39,90
Lucas Arts Top Adventures DV (Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	59,90
Lucas Arts STAR WARS Collection DH (X-Wing CDR Edition, Rebel Assault I, Screen Saver)	59,90
A D&D Masterpieces DH (Dark Sun 1&2, Ravenloft 1 & 2, Al-Quadim, Menzoberransan)	69,90
Made in Germany DV (Battle Isle 2, Anstoß, DSA 2)	39,90
Megapak 4 DH (Panzer General, AEGIS: GOTF, Space Ace, Tornado, Empire Soccer, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)	84,90
Megapack 5 DH (Flight Unlimited Light, Teminal Velocity, FX Fighter, Pinball Fantasies, Jagged Alliance, Primal Rage, Pool Champion, Warlords II, Entomorph, Burning Steel IV)	84,90
Megatripack DH (USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape)	34,90
Monkey Island 2 DH (inkl.: Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo)	29,90
Sim Box DV (Der Planer, Mad TV, Ran Trainer)	29,90
20 Wargame Classics (SSI) EV (Panzer General, D-Day, Conquest of Japan, Global Domination, When two Worlds war, American Civil War 1-3, Gold of the americas, Reach for the Stars, Warlords, Battlefront, Battles of Napoleon, Carrier Strike, Western Front, Sword of Aragon, Pacific War, War in Russia, Tanks!, Clash of Steel, Conflict Middle East, Conflict Korea und DEMOS von SU-27, Steel Panthers und Silent Hunter)	69,90
Westwood Compilation DV (Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)	79,90
Zak McKracken DV (inkl.: Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom)	29,90

TOP PRICE Juni 96:

FIFA Soccer '96 DV	59,90
Warcraft 2 DV	67,90
Warcraft 2 Expansion DV	24,90

Preisänderungen für:

11th Hour DV	74,90
Albion DV	29,90
AIV Networks DV	69,90
Carrier Str. Force (Navy Strike) DV	67,90
CivNet DV (Win)	54,90
Grand Prix Manager (WIN) DV	54,90
Time Gate: Knights Chase DV	49,90

Warcraft 2 Data: Beyond the Dark Portal 24,90

STANDARDPROGRAMM:

Absolute Zero	64,90
Abuse DH	64,90
Aces of the deep DV	89,90
Across the Rhine DV	67,90
Advanced Civilization EV	99,90
AH-4 Apache Longbow DH *	74,90
Alien Trilogy DH *	TBA
Alone in the Dark 1-3 DV	67,90
Anvil of dawn DV	79,90
Assault Rigs DH	79,90
Asterix DV	69,90
ATF (X-Fighters) DV	74,90
Bad Day on Midway DH	79,90
Bad Mojo DV	89,90
Baldies DH	74,90
Battle Isle 3 DV (WIN)	74,90
Battleground Ardennes DH (Win) *	67,90
Battleground Gettysburg DH (Win) *	67,90
Battles in Time DH	64,90
Big Red Racing DV	59,90
Bing! DV	59,90
Braindead 13 DH (W95)	74,90
Bundesligamanager 3 DV	67,90
Caesar II DV	79,90
Chaos Overlords DV	64,90
Chronicles of the Sword EV	74,90
Civilization 2 DV	79,90
Colony Wars 2492 DV	67,90
Command - Aces of the deep EV (W95)	79,90
Command & Conquer Pt.1 DV	89,90
C & C Der Ausnahmezustand DV	29,90
Commodore 15 Pack DH (WIN95)	34,90
Complete Carriers at War EV	74,90
Conqueror A.D. 1086 DH	79,90
Conquest of the New World DV	89,90
Crusade DV	54,90
Crusader - No Remorse DV	74,90
Cyberia 2 DV	68,90
Cyber Judas DH *	TBA
Cybermage DV	74,90
Cyberspeed (Win95) DV	69,90
Daggerfall DV *	79,90
Dark Eye DH	79,90
Deathkeep US	89,90
Der Druidenzirkel DV	67,90
Der Seelenturm DV	69,90
Der Talismann DV	69,90
Descent 2 EV	79,90
Destruction Derby DH	89,90
Die Fugger 2 DV	79,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Discworld DV	74,90
DOGZ DH	29,90
DSA 3 DV *	89,90
Dungeon Keeper US *	auf Anfrage
Earthsiege 2: Skyforce DH (Win95)	74,90
Earthworm Jim DH (Win95)	67,90
Earthworm Jim 1&2 DH (DOS)	64,90
Ecco the Dolphin DH	54,90
Elisabeth I. DV *	TBA
Empire 2- The Art of war EV	74,90
Euro 96 EV	64,90
Extreme Pinball DH	56,90
F-Zone US	49,90
F1 Manager 96 DV *	69,90
Fantasy General EV	69,90
Fast Attack DV *	67,90
Flight Light Plus EV	67,90
Flight Simulator 5.1 Coll. DV (incl. New York und Paris Scenery)	109,90
FS5 Scenery Collection DH (Carribean, Japan, Hawaii)	69,90
Flight Shop für FS5 DH	84,90
Flight Shop Aircraft Collection 1-4 DH je	54,90
FS5 Scenery Europe 2 DH	64,90
FS5 Scenery Madrid DH	54,90
FS5 Schiratti Commander DH	64,90
Frankenstein US (Orginal statt mieser deutscher Übersetzung)	109,90
Gabriel Knight II DV	84,90
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90
Hardball 5 DH	79,90
Harpoon 2 Deluxe US	109,90
Hattrick ! Ikarion DV	79,90
Heroes of Might & Magic EV/DV	79,90
Hexen DH	59,90
Hexen Data CD DH	32,90
Hugo 3 DV	69,90
Incredible Machine/Woodruff DV	67,90
Incredible Machine 3 EV (Win)	79,90
Indy Car Racing V2.0 DV	79,90
Johnny Bazookatone DH	74,90
Kaiser DeLuxe DV	59,90
Links Pro 386 + 2 Kurse DH	74,90
Links Course Pelikan Hill EV	49,90
Links Course Devil Island EV	49,90
Links Course Pinehurst 2 EV	49,90
Links Course Coghill EV	49,90
Lode Runner Online DH	79,90
MAG DV	74,90
Manic Karts DV	34,90
Mechwarrior II Mission CD DV	39,90
Mechwarrior II Ltd. Edition DV	79,90
Monopoly DV	69,90
Myst Ltd.Spec.Ed. DV (inkl. StrategyGuide)	67,90
NBA Live '96 DV	74,90
Need for speed DV	74,90
NHL Hockey '96 DV	74,90
Normality DV	74,90
Offensive DV	79,90
OLympic Games DH	69,90
Overdrive/Arcade Pool DH	54,90
Panzer General 2 DH (Win)	69,90
PBA Bowling DH	51,90
PC Games Cheats	24,90
PGA Tour Golf '96 DH	89,90
Spanish Bay für PGA'96 EV	44,90
Phantasmagoria DV	89,90
Pinball 3D VCR DH	49,90
Pinball 95 DH (Maxis)	54,90
Pinball Illusions DH	59,90
Pitfall DV (WIN 95)	84,90
Poker Party EV	59,90
Pole Position DV	89,90
Police Quest - SWAT DV *	79,90
Prince of Persia Collection DH	49,90
Pro Pinball - The Web DV	54,90
Psychic Detective DH	74,90
Quest for Fame EV	99,00
Rätsel des Master Lu DV	74,90
RAN Trainer 2 DV	69,90
Rayman DH	59,90
Realms of Chaos DH	49,90
Reise d. Th. blauer Adler DV	59,90
Rebel Assault 2 DV	79,90
Red Ghost DV	79,90
Ripper EV	74,90
Royal Flush Pinb. + THR Wizard US	79,90
Sea Legends DV	89,90
Sensible World of Soccer Euro DH	59,90
Shannara DV	74,90
Shivers DDE	79,90
Silent Hunter DV	69,90
Silent Thunder DH (Win95)	79,90
Sim City 2000 Coll. DV (incl. Urban ren. Kit, Scenery 1, Bonus Städte u. Scenarien)	89,90
Sim Classics 2 DV (Sim Earth, Sim Farm, A-Train)	67,90
Sim Tower (Win) DV	79,90
Simon the Sorcerer 2 DV	64,90
Space Bucks DV	67,90
Space Quest 6 DV	69,90
Speed Haste DH	59,90
Spycraft EV	79,90
Star Trek: DS9 Harbinger EV	69,90
Star Trek: Klingon US	94,90
Star Trek: Next Generation DDE	74,90
Steel Panthers DV	69,90
Stonekeep Limited Ed. US	99,90
Sukhoi SU-27 (Win) DV	69,90
Teamchef DV	89,90
Terminator Future Shock DV	79,90
Terra Nova DH	74,90
The Dig DV	74,90
Thexder (Win 95) DH	59,90
TFX: Eurofighter 2000 DV	84,90
This means war EV	49,90
The Fighter Enh. DH	69,90
Top Gun - Fire at will DV	84,90
Toshinden - Battle Arena US	auf Anfrage
Touche 5th Musketeer DV	69,90
Tower DV (Win)	84,90
Transport Tycoon / Theme Park DV	44,90
Transport Tycoon DL DV	89,90
Trivial Pursuit DV	74,90
UEFA Euro '96 DH	64,90
Urban Runner DV *	TBA
V for Victory 1-4 US	69,90
Warhammer Dark Crusade DH	64,90
Warhammer: Schatten ...DV(Win95)	69,90
Werewolf vs Comanche 2.0 DV	79,90
Wing Commander 3 DV	69,90
Wing Commander 4 DV	99,90
Witchaven II US	59,90
World Rallye Fever DH	67,90
Worms DV	59,90
Worms Reinforcement Pack DV	34,90
Z DH *	TBA
Zork Nemesis EV	79,90

MULTIMEDIA-CD

MTV-Unplugged	54,90
3D Atlas (EA) DH	79,90
Führerschein (Media Globe) DV	59,90
MS-Encarta 96 EV	129,00
Star Trek Omnipedia EV (Das Lexikon)	79,90
Weltatlas V4.0 DV	29,90

MS-DOS 3,5 4MB

Aces of the deep Mission DV	39,90
Aladdin DH	59,90
Das Dschungelbuch DV	59,90
König der Löwen DH	64,90
Nectaris DH	39,90
Per Oxyd DV	59,90
Tornado + Falcon 3.0 DH	34,90

SPIELELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CPS ab 17,95

CD-ANWENDUNGEN

ADI Rechnen + Lesen	79,90
ADI Deutsch Diverse je	79,90
ADI Mathe Diverse je	79,90
D-Atlas DV	49,90
ARI DATA 60 Stadtpläne DV	24,90
Home Label DV	44,90
MS Publisher Win95 DV	179,00
Night OWL 19 EV	39,90
Magix Music Maker	74,90
Magix Music Studio	74,90
Magix Home Office	74,90
Patchwork Treibersammlung	44,90
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,00
WISO Mein Recht III DV	44,90
WISO Reisekosten DV	99,00

3,5"-ANWENDUNGEN

Magix Office Control Easy	179,00
Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV	109,00
MS-Windows '95 OEM DV	199,00
Powerdesk DV (Win 95)	119,00
Quaterdeck Cleansweep 2.0 W95 DV	129,00
Qemm 8.0 DV	179,00

HARDWARE

CD-Rom:	Creative 6xSpeed C-820 IDE	159,00
CD-Rom:	TEAC 6xSpeed CD56-E	199,00
CD-Rom:	Philips 8xSpeed PCA82	279,00
VGA:	Hercules Stingray Pro 2MB	219,00
VGA:	Jazz Jakarta MPEG/VGA 2MB	649,00
M/B:	ASUS Pentium Boards	ab 339,00
CPU:	AMD X5-133 3V	109,00
CPU:	Pentium 100-166MHz	Tagespreise
RAM:	4MB PS/2 70ns	77,00
HDD,IDE:	8-32MB PS/2, EDO	Tagespreise
HDD,IDE:	Western Digital bis 2,5GB	Tagespreise
HDD,IDE:	z.B.1,2 GB	ab 359,00
HDD,SCSI:	WD, IBM, Fujitsu	auf Anfrage
Mouse:	MS-Defender 9.01 DV	39,90

Teac CD-Rom LW
6-fach Speed, inkl. WingCommander 3
239,-

Scanner: Artec View Station 1200dpi,24bit	649,00
Streamer: IOmega Tape 800 Ditto	279,00
SB16 Value Plug and Play IDE	169,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable	195,00
YAMAHA YST-M5 Speakers	109,00
YAMAHA YST-M20 Speakers	149,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	199,00
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Alfa Twin Dual Joystick Adapter	39,90
Thrustmaster FCS II	109,90
Thrustmaster F16 Stick	249,00
Thrustmaster WCS II	179,00
Thrustmaster F16 WCS (TQS)	269,00
Thrustmaster Rudder Pedals	199,00
Thrustmaster Formula T2	239,00
Thrustmaster Pinball Controller	79,90
Joypad: Gravis GriP Team Sports	169,00
Joypad: Grip Pad Pack (2 Stk.)	69,90
Joypad: Gravis Gamepad	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	44,90
Joystick Gravis FIREBIRD	119,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD	89,90
Joystick MS-Sidewinder 3D-Pro	109,90
Joystick Suncom F-15E Talon	149,90
Nullmodemkabel ab	9,90

Drucker- Farbbänder/Toner fast alle Typen!

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHIENEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version TBA=wird bei Erscheinen festgelegt. US= Import aus U.S.A.. DDE=In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Diskversion erhältlich, Preis a.A. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28.- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

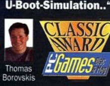
Classic-Wertung:
91%
„Der Klassiker unter den Adventures"



Petra Maueröder



Classic-Wertung:
70%
„..überzeugende U-Boot-Simulation.."



Thomas Borovskis



FUNPRICE ca. DM 29,95



Classic-Wertung:
93%
„Brilliante Fortsetzung des Klassikers"



Petra Maueröder

Compilations

Classic-Wertung:
88%
„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen..."



Thomas Borovskis

Classic-Wertung:
86%
„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen..."



Petra Maueröder

FUNPRICE ca. DM 49,95



Battlehawks 1942

Their Finest Hour: The Battle of Britain + Their Finest Missions

Secret Weapons of the Luftwaffe + 4 neue Missionen

FUNPRICE ca. DM 49,95



Loom

Zak McKracken

Maniac Mansion

Monkey Island

Indiana Jones & the Last Crusade

FUNPRICE ca. DM 49,95

Classic-Wertung:
93%
„..rasante Flug-Sim mit toller Spieltiefe"



Oliver Menne

Classic-Wertung:
92%
„..starke 3D-Action im Helicopter.."



Thomas Borovskis

Die komplette X-Wing-Kollektion + zwei Tour of Duty-Erweiterungen: Imperial Pursuit und B-Wing.

FUNPRICE ca. DM 39,95

100 Missionen! Enthält Comanche Operation White Lightning, Global Challenge, Over the Edge und 10 Bonusmissionen.

Läuft unter Dos

Läuft unter Dos und Windows'95

Offensive • Strategie

IM WESTEN WAS NEUES

Mit Oceans Strategie-Erstling erhalten Sie erneut die Gelegenheit, die alliierte Invasion an den Stränden der Normandie sowie den anschließenden Feldzug bis hin zu den Ufern des Rheins als deutscher oder alliierter Befehlshaber zu leiten.



GELUNGENES BRIEFING: MIT DERARTIGEM KARTENMATERIAL WERDEN SIE VOR DEN GEFECHTEN EINGEWIESEN.

Viele militärische Simulationen haben sich von Anbeginn der Computerspiel-Ära an mit der Thematik befaßt. Was könnte zur neuerlichen Beschäftigung motivieren? Zunächst fällt auf, daß die Ereignisse nicht in Runden, sondern in Echtzeit ablaufen, was den nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad enorm erhöht. 20 wichtige Schlachten zwischen Normandie und Rhein sind zu schlagen, wobei Sie jeweils durch ein gelungenes Briefing genau in die Aufgabenstellung eingewiesen werden. Die isometrische Darstellung kann aus verschiedenen Richtungen betrachtet werden, verstreute Truppen finden sich schnell durch eine einblendbare Übersichtskarte, aus der auch die Gesamtlage ersichtlich ist. Die 28 Einheiten-Typen werden durch direktes Anklicken oder durch Klicken und Ziehen aktiviert. Sobald der Feind in der Nähe auftaucht, beginnen sie sich selbst zu verteidigen. Ein Icon über den aktiven Truppen zeigt drei Zustände: Moral, Gesundheit und Kampfkraft. Das jeweilige Gefecht wird durch die Truppen geführt, die seinerzeit am betreffenden Ort eingesetzt waren; der Aufbau einer eigenen Truppe, die durch



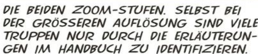
LINKS STEHT EINE INFANTERIE-EINHEIT, DAS GEBILDE RECHTS IST EIN 8,8 MM-GESCHÜTZ.

die Kampagne begleitet, ist nicht möglich. Ein Weiterkommen gibt es nur, wenn gewonnen wurde. Sie erhalten dann einen Buchstaben-Code, eine Save-Game-Option existiert nicht.

Pixelmännchen und Rumpelsound

Es hat sicher seinen Reiz, trotz der Hektik die Truppen in Echtzeit einzusetzen. Voraussetzung wäre jedoch eine Grafik, die ohne Herumraten die Identifizierung der Einheiten ermöglicht, und eine Maussteuerung, die es ohne Probleme zuläßt, Angreifer und Anzugreifende auszuwählen. Weiter wäre es sehr sinnvoll, Auskunft darüber zu erhalten, wie groß die Reichweite eines Geschützes oder eines Mörsers ist bzw. was im Feuer- bzw. Sichtbereich liegt. Hier treten die





DIE BEIDEN ZOOM-STUFEN. SELBST BEI DER GRÖSSEREN AUFLÖSUNG SIND VIELE TRUPPEN NUR DURCH DIE ERLÄUTERUNGEN IM HANDBUCH ZU IDENTIFIZIEREN.



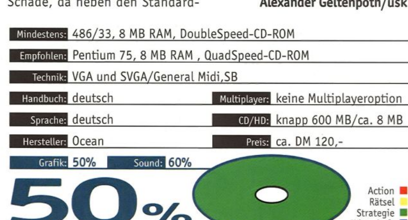
DAS GRÜNE IN DIESEM BILD IST EIN BRITISCHER BAZOOKA-SCHÜTZE. DA KOMMT MAN DOCH SOFORT DRAUF, ODER?

Schwächen des Spiels zutage. In der übersichtlicheren Zoom-Stufe sind Sie nicht in der Lage, Ihre Einheiten sofort zu sehen, da sie mit dem Hintergrund verschmelzen. Ein Ziel muß genau mit der Maus „getroffen" werden; oft ist der feindliche Panzer schon herangeeilt, und Ihre Einheit werden vernichtet. Die grobpixelige Auflösung erschwert die Identifizierung der Truppen-Typen; einzelne können aufgrund der Darstellung nur per Handbuch erkannt werden. Schade, da neben den Standard-Schlachten (Overlord und Ardennen) auch ausgefallenere Szenarien zur Verfügung stehen, wie etwa die Gefechte um die Brücken von Arnheim und Remagen. Trotzdem ist Offensive auch so spielbar, und die Gefechte können, wenn auch erst nach einigen Versuchen, gewonnen werden. Schade, daß man keine Szenarien einzeln spielen kann. Nur der Strategie-Fan, dem Grafik, Sound und Darstellung nicht so wichtig sind, mag deshalb zugreifen.

Alexander Geltenpoth/usk

KOMMENTAR

Die Frage, ob bei einer historischen Kriegssimulation der Echtzeit-Modus sinnvoll ist, wäre eine rein rhetorische, da der zur Zeit eben „in" ist. Wie man es jedoch wagen kann, mit einem Produkt herauszukommen, bei dem fast alles ignoriert wurde, was heutzutage in puncto intuitiver Steuerung und prägnanter Online-Info machbar ist, das mit einer grafischen Präsentation daherkommt, die vor Jahren schon nicht mehr dem Standard entsprach, ist nicht nachzuvollziehen. Nur für absolute Puristen.



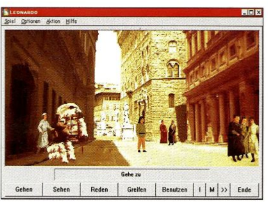
Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 75, 8 MB RAM , QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA und SVGA/General Midi,SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	knapp 600 MB/ca. 8 MB
Hersteller:	Ocean	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	50%	Sound:	60%

50%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

LEONARDO - DIE VENEZIANISCHE VERFÜHRUNG

In den Tagen der Millionen-Budgets ist es ein Kuriosum, wenn ein neues Grafik-Adventure von nur zwei Personen entwickelt wird.



SALAI IM MITTELALTERLICHEN FLORENZ. LEIDER KANN MAN DAS SPIELEFENSTER NICHT VERGRÖSSERN.

In Zusammenarbeit mit dem Taschenbuch-Verlag dtv dringt der Verlag C.H. Beck mit diesem Windows-Spiel über den Buchhandel in den Bereich der Computerspiele vor. Als Salai, Leonardos Lehrling, haben Sie die Aufgabe, die gestohlenen Pläne des Perpetuum Mobile wiederzufinden. Dazu können Sie Salai wie in klassischer Point&Klick-Manier mit der Maus durch digitalisierte Stadtansichten von Venedig und Florenz steuern und dabei nach den Verschwörern suchen. Mit verschiedenen Icons können Aktionen wie Benutzen, Reden und Laufen angewählt werden. Die grafische Darstellung und der monoton plätschernde Mittelalter-Sound erinnert bestenfalls an die Adventurespiele der frühen 90er Jahre. In Sachen Rätselqualität wendet sich Leonardo klar an absolute Neueinsteiger. Dafür findet sich auf der CD ein Screensaver und ein kleiner Hypertextführer über das Leben von Leonardo da Vinci, Florenz und die Zeit der Renaissance.

Christian Müller/lg

Genre:	Action		
Mindestens:	486/40, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/DX-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA /General Midi/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	ohne Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	12 MB/4 MB
Hersteller:	Verlag C.H. Beck	Preis:	ca. DM 49,-
Grafik:	35%	Sound:	40%

40%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION

Pünktlich zum Start der Europameisterschaft kommt der Evergreen von Sensible Software mit aktualisierten und neuen Optionen.



DIE GRAFIKENGINE HAT SICH IN KEINER WEISE VERÄNDERT. IMMER NOCH WIESELT MAN IN STANDARD-VGA ÜBER DAS GRÜN.

Neben all den Features des im Dezember 95 erschienenen direkten Vorgängers (2.600 originale Profi-Teams aus aller Welt!) enthält die Euro-Edition natürlich die aktuellen Teams des europäischen Turniers in England. Der umfangreiche Manager- und Trainer-Teil wurde um einige Punkte, wie Ausleihspieler und den direkten Zugriff auf die Top-Eigenschaften der Spieler, erweitert. Darüber hinaus können jetzt alle Mannschaftserfolge für alle Ewigkeit auf die Festplatte gebannt werden.
Der Action-Part kann in Pentium- und 3D-Zeiten bestenfalls noch als funktionell bezeichnet werden. Das Spiel auf dem Grün geht nach wie vor rasant und intuitiv von der Hand, allerdings können Grafik- und Soundkulisse den inzwischen erreichten Standard eines FIFA Soccer oder Euro 96 in keiner Weise annähernd erreichen. SWOS ECE ist somit nur noch für den Gelegenheits-Spieler, -Trainer und -Manager geeignet.

Christian Bigge

Genre:	Wirtschaftssimulation		
Mindestens:	486/66, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, General Midi/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Zwei-Spieler-Modus
Sprache:	deutsch	CD/HD:	207 MB/20 MB
Hersteller:	Sensible/Warner	Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	25%	Sound:	50%

67%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

WIN SKAT

Wo denn nun am besten und häufigsten Skat gedroschen wird, darüber streiten sich Bajuwaren und Westfalen schon seit langem. Win Skat beantwortet diese Frage eindeutig, denn hier wird bayrisch geratscht. Bei Win Skat drängt sich natürlich gleich der Vergleich zu Skat 2095 auf, das von uns mit 80% (PCA 4/96) sehr gut bewertet wurde. Das Wichtigste vorweg: Die Stärke der Computergegner kann hier durchaus konkurrieren, größere Ausfälle bei der Spielintelligenz sind zum Glück nicht zu beklagen. Auch in puncto Optionsvielfalt kann sich Win Skat durchaus sehen lassen. Alle Regeln des Deutschen Skat Verbandes wurde berücksichtigt, über ein eigenes Menü können aber auch Varianten des Regelwerks wie Revolution, Bock- und Ramschrunden eingebaut werden. Die Benutzeroberfläche im typischen Windows-Stil ist dann aber deutlich zu nüchtern ausgefallen. Während man bei Skat 2095 mit Uli Stein-Figuren aufgeheitert wird und alle Informationen auf dem Schirm hat, muß man sich diese bei Win Skat mühsam herbeiklicken. Auch die Sprachausgabe kommt deutlich monotoner daher. Durch den günstigen Preis ist das Programm dennoch ein Probespiel wert.



WIN SKAT FEHLT ES ETWAS AM FEINSCHLIFF: WENIG UNTERHALTSAME PRÄSENTATION UND MONOTONER SOUND.

Christian Bigge

Genre:	Strategie		
Mindestens:	386er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	486DX2, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	Online-Hilfe	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	10 MB/10 MB
Hersteller:	CDV-Software	Preis:	ca. DM 49,-
Grafik:	51%	Sound:	50%

65%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

World Rally Fever • Rennspiel

BATTLE BUGGIES

In welcher Motorsportkategorie kleben die Fliegen immer an den Seitenscheiben? Richtig, bei den Rallye-Assen, die in ihren allradgetriebenen Boliden mehr quer als geradeaus fahren, und wo der langgezogene Drift noch zur hohen Kunst der Beschleunigung gehört.

Team 17s neues Fun-Rennspiel kommt dieser Fahrweise recht nahe, allein das Ambiente ist ein anderes. Nicht etwa Kankkunen, Sainz und Auriol kämpfen hier in ihren Gruppe-A-Werksfahrzeugen um Punkte. Statt Celica und Escort-Cosworth röhren hier bunte Strandbuggys mit schillernden Phantasiepiloten um die Wette durch dreidimensional dargestellte Folklore-Landschaften à la Manic Karts. Die Einstellungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Nötigste. Hier verkörpern ausnahmsweise nicht die Fahrzeuge, sondern die Piloten unterschiedliche Fahreigenschaften. Für Anfänger empfiehlt sich die Variante mit größtmöglicher Beschleunigung, da man zu Beginn von den Hindernissen des öfteren unsanft abgebremst wird. Wählen kann man weiterhin zwischen dem Rookie-Cup, einer Amateur- bzw. ProAm-Saison sowie der reinen Profi-Tour, die sich im Schwierigkeitsgrad deutlich unterscheiden. Die vier Meisterschaften werden auf wiederum vier unterschiedlichen Pisten ausgetragen, so daß insgesamt sechzehn Routen mit von der Partie sind.

Von Hawaii bis Tibet

Ob auf permanenten Rennstrecken, durch Eis- und Steinwüsten, entlang sonniger Palmenstrände oder einfach über Landstraßen und Feldwege, für Abwechslung ist gesorgt. Während der Fahrt müssen Hindernisse wie Mauern, Wasserlöcher oder ganze Schafherden schwungvoll übersprungen werden. Nervenkitzel verursachen hierbei die halbfertigen Freeways in New York und die schauderhaft tiefen tibetanischen Felsschluchten. Beim Fahren ist Routine oberstes Gebot, denn nicht alle Kurven können mit Vollgas gemeistert werden, und die Brummer besitzen nur geringe Bodenhaftung. Hat man das nötige Gefühl entwickelt und lenkt vor dem eigentlichen Kurvenverlauf gefühlvoll ein, lassen sich die Gegner gleich reihenweise überholen. Diese Art der Kurventechnik erinnert stark ans tatsächliche Rallyefahren und rechtfertigt somit in gewisser Weise den Spieletitel. Aus dem Fantasie-Bereich stammt jedoch das Feature, Power-Ups und Spezialfunktionen über den Streckenverlauf zu streuen. Diese müssen kunstvoll überfahren werden, da sie nicht unbedingt auf der Ideallinie liegen, um dann per Knopfdruck aktiviert zu werden. Zur Verfügung stehen Turbo-Boost, Unverwundbarkeit, oder schlicht das Aufsammeln von Kisten und Bomben, die bei Bedarf nach hinten abgeworfen werden. Die Steuerung, per Joypad, -stick oder mittels Tastatur, geschieht direkt und fair, Überholvorgänge sollten aber stets berührungslos verlaufen, da bei Rempeleien immer der Überholer zurückkatapultiert wird. Das tut der kurzweiligen Spielfreude jedoch keinen Abbruch, zumal der Streckenverlauf trotz Beschränkung auf VGA-Darstellung stets deutlich zu erkennen ist und ein butterweiches Scrolling liefert. World Rally Fever sprüht nicht vor Innovation, kann aber als unkompliziertes Zwischendurch-Spielchen nach Super- und Manic Karts zumindest für kurzweilige Unterhaltung sorgen.

Christian Bigge/mh



AUCH EINE RICHTIGE RENNSTRECKE GEHÖRT ZUM PROGRAMM (LINKS)!



IN DER WÜSTE VON UTAH DIENEN KAKTEEN ALS SLALOMSTANGEN (UNTEN)!



KOMMENTAR

Die kleine Enttäuschung über fehlendes „echtes" Rallye-Ambiente wird schnell verdrängt durch das faire, rasch zu erlernende Gameplay dieses Kart-Klones. Obgleich das Angebot an Arcade-Rennspielen mittlerweile auch auf dem PC-Markt wirklich satt ist, stellt WRF eine erwähnenswerte Variation dar. Erwarten Sie aber nicht zuviel!

Mindestens:	486DX66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	englisch	CD/HD:	27 MB/5 MB
Hersteller:	Team17	Preis:	ca. DM 80,-

Grafik: 51% Sound: 60%

54%



Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

Speed Haste - Rennspiel

VERKEHRSUNFALL

Ist dies das Programm, das dem Rennfan die quälend lange Wartezeit auf F1 GP2 verkürzen kann? Oder handelt es sich mehr um eine Konkurrenz für Bleifuß & Co.? Anders ausgedrückt: Rennsimulation oder Actionspiel? Eine Frage, die sich ziemlich leicht beantworten läßt.



*NUR FÜR SCHNELLE PENTIUMS: DIE 640*480-AUFLÖSUNG. VIEL WIRD DEM VERWÖHNTEN AUGE DENNOCH NICHT GEBOTEN.*



GETEILTES LEID IST HALBES LEID...! ALLE ERDENKLICHEN MULTI-PLAYER-OPTIONEN SIND WENIGSTENS VORHANDEN.



IN KURVEN: EXTREM MERKWÜRDIGES FAHRVERHALTEN.

Ein genauer Blick auf den CD-Inhalt dämpft die Euphorie erst einmal nachhaltig. Nur sieben Megabyte an Spieldaten sind vorhanden, der Rest besteht aus einer guten Stunde Soundtrack. Der Menübereich ist auffallend an Indy- und Nascar-Racing angelehnt, bietet er doch satte Optionsvielfalt und läßt kaum Wünsche offen. Vom Netzwerk- bis zum Dual-Player-Modus wurde für Mehrspielerfans an alles gedacht. Auch der grafischen Anpassung an die Hardware wurde große Aufmerksamkeit gewidmet. So können neben VGA oder SVGA (640*480) auch diverse Animationen zu- oder abgeschaltet werden.

Zur Verfügung stehen acht Fantasie-Rennstrecken und mehrere Spielmodi. Neben den gewohnten Einzel- oder Saisonrennen mit einstellbarer Rundenzahl dürfen natürlich alle Kurse auch in Ruhe trainiert werden. Ein zusätzliches Feature ist das Zeitrennen: man bleibt so lange im Wettbewerb, bis ein Countdown abgelaufen ist, wobei für jede absolvierte Runde ein Zeitbonus erworben wird. Nun gilt es nur noch festzulegen, in welcher Rennklasse man an den Start gehen möchte und dementsprechend seinen Favoriten aus dem Ensemble der F1-Flitzer oder den bulligen US-Tourenwagen auszuwählen. Die Monopostos rasen, vom Flügelwerk auf die Piste gepreßt, spurtreu durch die engsten Biegungen. Dagegen zeigen die Stockcars ein stark schlingerndes Kurvenverhalten und geringere Höchstgeschwindigkeit.

Kleine Fehler

Beim ersten Druck auf das Gaspedal ist es mit den Gemeinsamkeiten zu den Referenzspielen aber schlagartig vorbei. Ab hier nimmt das Programm den Charakter eines reinen Geschicklichkeitsspiels an, von realitätsnah simuliertem Fahrverhalten keine Spur. Von den vier möglichen Kameraeinstellungen ist die Cockpitsicht die Perspektive erster Wahl. Vor allem aus der Standard-Heckansicht vollführen die Renner auf Lenkbefehle hin völlig unnatürliche Drehungen um ihre Hochachse wie ein Wetterhahn auf der Stange und lassen dabei wenig Fahrspaß aufkommen. Die Reifen der F1-Renner drehen sich dabei auch in Highspeed-Passagen rein optisch ungefähr so schnell wie bei der Parkplatzsuche. Joystick- und Tastatursteuerung sind dabei gleich ungenau, auch scheinen die Fahrzeuge selbst bei härtesten Kollisionen keinerlei Schaden zu nehmen.

Christian Bigge/mh

KOMMENTAR

Natürlich wird hier Destruction Derby keine Konkurrenz gemacht. Simulationsfreaks, die realitätsgetreues Fahrverhalten erwarten, sollten die Verpackungstexte mit Vorsicht genießen. Hier handelt es sich um ein reines Geschicklichkeitsspiel, das technisch einigermaßen bestehen kann, aber etwa im Vergleich zu Bleifuß spielerisch nicht konkurrieren kann. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad kommt zudem schnell Frust auf. Für Sammler vielleicht interessant, ansonsten im Händlerregal besser plaziert, als bei Ihnen zuhause.

Mindestens:	486/DX-33, 4 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	P120, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB, AWE32		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, Netz, Splitscreen
Sprache:	englisch, leicht	CD/HD:	7MB/7MB
Hersteller:	Friendware	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	72%	Sound:	60%

51%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

CLUB COUNTRY

Nach Anstoß, BMH oder Teamchef dürfen sich Fußball-Strategen nun mit Club & Country von BOMS Computer Games vergnügen. Vergnügen? Wohl kaum! Simuliert werden die ersten drei deutschen Ligen, auf reale Namen, Teamlogos und Spieler-Charaktere müssen Sie verzichten. Sie starten mit einem Regionalliga-Team. Zumindest an die wichtigsten Funktionen eines Fußball-Managers wurde gedacht: verstärken Sie sich am Transfermarkt, basteln Sie an Taktik und Aufstellung oder bauen Sie Ihr Stadion zu einer Olympia-Arena aus. Bei Benutzerführung und Grafik kommt schnell Wehmut auf. Sollte sich Ihr Pentium-PC über Nacht in einen C64 verwandelt haben? Der Font, den man für die Statistiken verwendet haben, erinnert jedenfalls stark daran, ist er doch unleserlich und arg verpixelt noch dazu. Zur Darstellung der Spiele gibt es komische VGA-Bildchen zu sehen - komisch deshalb, weil Sie selten zur Situation auf dem Spielfeld passen. Mit der Maussteuerung über Icons wartet dann das Highlight auf Sie: so unnötig kompliziert durfte ein Fußball-Manager schon lange nicht mehr gesteuert werden! Da helfen auch die guten Ideen nichts mehr, jedem Spieler eine eigene Taktik zuweisen zu können oder Scouts zur Spielerbeobachtung einzustellen. Was spricht also für Club & Country? Ehrlich gesagt: gar nichts! **Christian Bigge**



TROSTLOSE MICKERGRAFIK UND UNLESERLICHE FONTS: CLUB & COUNTRY.

Genre:	Wirtschaftssimulation
Mindestens:	386er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SB
Handbuch:	deutsch, 18 Seiten
Multiplayer:	4 Spieler, ein PC
Sprache:	deutsch
CD/HD:	2 MB (!)/2 MB
Hersteller:	BOMS Computer Games
Preis:	ca. DM 49,-
Grafik:	9%
Sound:	7%

5%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

JUDGE DREDD

Das Jump & Run zum Film, der trotz Stallone ein Kassenflop war, zeigt Licht und Schatten. Nachdem die Erde im Jahre 2070 durch einen Atomkrieg verwüstet wurde, haben sich die Menschen in Städtekomplexe, die Mega Cities, zurückgezogen. Die dortige Kriminalität ist vom Polizeiapparat nicht mehr in den Griff zu bekommen. Deshalb werden Judikative und Exekutive in die Hände einzelner Männer gelegt. Die „Judges" sind harte und kompromißlose Soldaten, die ihr Gesetz mit der Waffe schreiben. Der Weg dieses Gesetzes führt Judge Dredd durch 12 Plattform-Episoden, in denen neben der Verbrechensbekämpfung auch noch taktische Anweisungen befolgt werden müssen. Der einzig Verbündete ist Dredds Waffe „Lawgiver", die mit neun Munitionstypen bestückt werden kann. Doch Feuerkraft alleine hilft nicht immer. Unter den Bösewichten finden sich Mutanten, Roboter, Gila Munjas und Judge Deaths, die mit ihren teils übernatürlichen Kräften Dredds Reaktionen in höchstem Maße fordern. Computerterminals geben neben eindrucksvollen Polygon-Animationen wichtige Informationen über das umfangreiche Bestiarium preis. Leider bietet das Spiel ansonsten nur wenig Abwechslung, der Handlungsplot ist monoton, die Motivation sinkt sehr schnell. **Christian Müller/mi**



DREDDS VERBRECHERJAGD DURCH MEGA CITY ONE WIRD LEIDER SCHNELL ZUR ROUTINE.

Genre:	Jump & Run
Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Muliplayeroption
Sprache:	englisch
CD/HD:	20 MB/12/24 MB
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	55%
Sound:	50%

50%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

SUPER STREET FIGHTER II

Überflüssigerweise hat sich der Martial Arts-Klassiker von Capcom von den Videospielkonsolen bis zum PC durchgekämpft. Trotz des abgelaufenen Verfallsdatums taucht Capcoms Videospiel-Hit in leicht aufgemöbelter Form nun aus der Versenkung auf. Vor einem detailarmen Hintergrundmotiv, das zwischen 15 Schauplätzen variiert, schleudern sich bunte Figürchen ihre Gliedmaßen wirr und zappelig um die Ohren. Die pixeligen 320x200-Animationen laufen zwar flott, aber wirken abgehackt, von anspruchsvoller Kampfkunst kann auch keine Rede sein. Mit gerötetem Haupt und verknoteten Fingern prügelt man sich im Rahmen eines Vergleichsturniers von Runde zu Runde durch das aus 16 Charakteren bestehende Teilnehmerfeld. Wer gewinnen will, muß sein Gegenüber in einem „Best of Three"-Modus besiegen. Jeder Kämpfer verfügt neben dem Standardrepertoire über individuelle Special Moves. Da fühlt man sich bisweilen um den Fortschritt betrogen, denn gemessen an Virtua Fighter, Toshinden oder FX-Fighter ist SSF2 in die unterste Schublade einzuordnen. Wenigstens kann man sich im Zwei-Spieler-Modus beharken. Geteiltes Leid ist eben halbes Leid. **Christian Müller/mi**



ANIMATION UND GAMEPLAY SIND AUF DEM PC NICHT MEHR ZEITGEMÄSS.

Genre:	Beat ´em Up
Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA/SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	Zwei Spieler an einem PC
Sprache:	englisch
CD/HD:	18 MB/16 MB
Hersteller:	Capcom
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	20%
Sound:	40%

15%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

LESERFORUM

Seit unserer Leserbefragung in der letzten Ausgabe gingen bereits weit über 500 Zuschriften bei uns ein, die Ergebnisse sind zum Teil sehr interessant. Genaueres werden wir Ihnen in der nächsten PC Action-Ausgabe mitteilen, da die Auswertung zu Redaktionsschluß noch im vollen Gange war. Für alle Online-Nutzer möchten wir noch einmal auf unsere Internet-Seiten verweisen. Über die Adresse http://www.pcaction.de können Sie bequem und schnell mit der Redaktion Kontakt aufnehmen oder sich über aktuelle Spiele informieren. Allen anderen sei nach wie vor die Online-Sektion auf unserer Cover-CD ans Herz gelegt. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu, Sie werden sie auf der nächsten CD wiederfinden. Nach wie vor müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus von DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns schon auf Ihre Post,

Ihr PC Action-Team!

Leser-Topscores

Na bitte, diesen Monat ging es so richtig los mit den Topscore-Einsendungen. Erwartungsgemäß erreichten uns ihre Savegames in der Mengen-Konstellation 3:1 zugunsten von Wing Commander 4, bislang erhielten wir insgesamt über 200 Zuschriften. Leider gibt es jedoch auch Negatives zu vermelden: Zwei Leser versuchten, Ihre Spielstände mit Hilfe von Diskeditoren zu manipulieren, um so auf unfaire Weise an die Preise zu kommen. Tut uns leid, aber 65.535 Abschüsse sind bei Wing Commander 4 einfach unmöglich, nicht wahr Herr Michael Becker? Auch wir können durchaus mit Editoren umgehen, verkauft uns also bitte nicht für dumm. Erfreulich dagegen, daß sich endlich auch ein weibliches Wesen in den Top Ten der Descent-Wertung wiederfindet. Weiter so - und auf zur letzten Runde des aktuellen Wettbewerbs!

Wing Commander IV



Wir bewerten bei diesem Spiel Ihre Flugkünste, indem Sie uns eine mit dem Spielnamen und der Anzahl der Abschüsse beschrifteten Diskette mit Ihrem gespeicherten Spielstand zusenden. Für die drei Leser, die nach drei Monaten am meisten Kills vorweisen können, winken von Electronic Arts phantastische Preise. Der Gewinner des Wettbewerbs bekommt mit der ELSA Winner 1000 Trio PCI (2 MB) eine Grafikkarte, die durch Performance und Kompatibilität für Spielesoftware hervorragend geeignet ist. Für Platz 2 und 3 gibt's von EA ein Überraschungs-Spielepaket mit jeweils zwei aktuellen Titeln aus der EA-Kollektion. Einsendeschluß für Wing Commander-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Descent 2



Anhand der Scorewertung können wir leicht feststellen, wer am effektivsten die gegnerischen Roboter auseinandergeschraubt hat. Senden Sie uns Ihr Savegame mit der PLR-Datei zu, denn nur der höchste Score hat Chancen, einen der Preise zu gewinnen, die Acclaim ausgesetzt hat. Dem Sieger der Competition winkt eine nagelneue Diamond Stealth 64-Grafikkarte (2 MB), die von Descent 2 speziell unterstützt wird. Für den zweiten und dritten Platz gibt es je einmal die Interplay-Titel Stonekeep und Frankenstein zu gewinnen. Einsendeschluß für Descent 2-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Topscores Wing Commander 4:

1. Michael Mankwitz, Hamburg .... .314 Abschüsse
2. Thomas Oster, Köln .... .311 Abschüsse
3. Thomas Große, Cottbus .... .305 Abschüsse
4. Karsten Schwinker, Koblenz .... .303 Abschüsse
5. Marius Stecken, Münchweiler .... .297 Abschüsse
6. Christian Schmidt, Stuttgart .... .289 Abschüsse
7. Christian Venturi, Darmstadt .... .286 Abschüsse
8. A. Hager, Weinböhla .... .278 Abschüsse
9. Frank Heimann, Senden .... .233 Abschüsse
10. Alexander Lademann, Adelsheim .... .225 Abschüsse

Topscores Descent 2:

1. Daniel Jakob, Saarbrücken .... .2.912.000 Punkte
2. Frank Neuenhaus, Nettetal .... .2.819.000 Punkte
3. Michael Mimietz, Solingen .... .2.248.000 Punkte
4. Guido Lorenz, München .... .2.163.000 Punkte
5. Dieter Steblach, Magdeburg .... .2.008.000 Punkte
6. Heinrike Nöblich, Berlin .... .1.853.000 Punkte
7. Sascha Effing, Goslar .... .1.215.000 Punkte
8. Rüdiger Dasselbeck, Mainz .... .1.089.000 Punkte
9. Karsten Erbersmann, Reutlingen .... .949.000 Punkte
10. Florian Wabler, Ingolstadt .... .673.000 Punkte

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:
COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Call, Plug & Play! Bestellannahme Mo-Sa 8^{30}-20^{30} Tel 08807 310 Fax 08807 8953 **CompuStore**

Pentium Pro 200 Upgrade
Mainboard 256kB Cache, CPU 200 MHz, Lüfter 2.998.-

wie vor,	150 MHz		2.498.-
P6	**166** MHz		**2.498.-**
	133 MHz		**1.798.-**
Pentium	166 MHz		1.298.-
	133 MHz		798.-
	100 MHz		498.-
P5	**100** MHz		**348.-**

Pentium Pro 200 Basic
Bigtower, MB 256kB Cache, PCI, CPU 200 MHz, 16 MB RAM 3.598.-

wie vor,	150 MHz	16MB	3.198.-
P6	**166** MHz	8MB	**1.998.-**
	133 MHz	8MB	**1.198.-**
Pentium	166 MHz	8MB	1.998.-
	133 MHz	8MB	1.398.-
	100 MHz	8MB	1.098.-
P5	**100** MHz	4MB	**698.-**

Pentium Pro 200 Tower
200 MHz, 256 kB Cache, 16 MB RAM, PCI, 1 MB VGA, 850 MB HDD IDE, 4xCD-ROM IDE, FD **3.998.-**

wie vor,	150 MHz	16MB	3.598.-
P6	**166** MHz	8MB	**2.398.-**
	133 MHz	8MB	**1.698.-**
Pentium	166 MHz	8MB	2.398.-
	133 MHz	8MB	1.798.-
	100 MHz	8MB	1.498.-
P5	**100** MHz	4MB	**1.098.-**

Pentium Pro 200 Media
wie Pentium Pro 200 Tower, jedoch zusätzlich mit 16bit-**Sound**, **14.4-Modem** 4.198.-

wie vor,	150 MHz	16MB	3.798.-
P6	**166** MHz	8MB	**2.598.-**
	133 MHz	8MB	**1.898.-**
Pentium	166 MHz	8MB	2.598.-
	133 MHz	8MB	1.998.-
	100 MHz	8MB	1.698.-
P5	**100** MHz	4MB	**1.298.-**

Pentium-Upgrade ab 498.-
P5 - Tower ab 1.098.-
P6 - Tower ab 1.698.-
17"-Color-Monitor ab 798.-

Pentium Pro 200 P&P
wie Pentium Pro 200 Tower, jedoch zusätzlich mit WIN-Tastatur, Maus, **15"-Color-Monitor** **4.598.-**

wie vor,	150 MHz	16MB	4.198.-
P6	**166** MHz	8MB	**2.998.-**
	133 MHz	8MB	**2.298.-**
Pentium	166 MHz	8MB	2.998.-
	133 MHz	8MB	2.398.-
	100 MHz	8MB	2.098.-
P5	**100** MHz	4MB	**1.698.-**

Pentium Pro 200 CS
wie Pentium Pro 200 Tower, jedoch zusätzlich mit 16bit-**Sound**, 14.400-**Modem**, Tastatur, Maus 25W-**Boxen**, **15"- Monitor** 4.798.-

wie vor,	150 MHz	16MB	4.398.-
P6	**166** MHz	8MB	**3.198.-**
	133 MHz	8MB	**2.498.-**
Pentium	166 MHz	8MB	3.198.-
	133 MHz	8MB	2.598.-
	100 MHz	8MB	2.298.-
P5	**100** MHz	4MB	**1.898.-**

Alle Angebote freibleibend solange Vorrat reicht; Preisänderungen, Liefermöglichkeit, Irrtum vorbehalten. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der CompuStore, die wir Ihnen gerne zusenden.

Erfragen Sie die aktuellen Tagespreise!

PC - Systeme - SCSI
wie IDE - PCs, jedoch mit 1,0 GB HDD SCSI, 4x CD-ROM SCSI Mehrpreis **498.-**

Individual-Konfiguration
Sie können alle PCs mit Komponenten und Peripherie Ihrer Wahl zusammenstellen!

KOMPONENTEN

Mainboards

256 kB Cache PCI P5 bis 166 MHz IDE	**248.-**
ASUS P/I-P55TP4N 75-166 MHz	348.-
ASUS P6RP4 Pro 150-200MHz	**1.398.-**

Prozessoren

Pentium Pro	200 MHz	1.598.-
	150 MHz	1.198.-
P6	**166** MHz	**1.198.-**
	133 MHz	**398.-**
Pentium	166 MHz	1.098.-
	133 MHz	598.-
	100 MHz	298.-
P5	**100** MHz	**98.-**

Arbeitsspeicher

8 MB RAM	178.-
16 MB RAM	378.-
32 MB RAM	678.-
4 MB EDO-RAM	**98.-**
8 MB EDO-RAM	198.-
16 MB EDO-RAM	398.-
32 MB EDO-RAM	698.-

Controller

PCI IDE	38.-
AT I/O FIFO	38.-
SCSI-2 ISA	118.-

Festplatten

850 MB IDE	**348.-**
1.2 GB IDE	398.-
1.6 GB IDE	448.-
2.0 GB IDE Maxtor	548.-
1 GB SCSI NEC	**448.-**
2 GB SCSI IBM	898.-
4 GB SCSI IBM	1.598.-

CD-ROM-Laufwerke

4x IDE Creative Labs	**88.-**
6x IDE Creative Labs	138.-
4x SCSI NEC	**248.-**
6x SCSI Teak	398.-

CD-Recorder

Yamaha intern 2x / 4x SCSI	**1.398.-**
Yamaha intern 4x / 4x SCSI	1.998.-

VGA-Grafikkarten

PCI 1MB	**88.-**
2 MB Spea Mercury P64V	178.-
SPEA V7 P64V PCI 4MB	498.-

Modems + ISDN

14.400 Bps extern Yakumo	118.-
28.800 Bps intern Yakumo	248.-
28.800 Bps extern Yakumo	298.-
16Bit semiaktiv + a/b ISDN	298.-
ISDN-Nebenstellenanlage BZT 3 Anschlüsse ISTEC	648.-
ISDN-Nebenstellenanlage BZT 8 Anschlüsse ISTEC	798.-

Soundkarten

16 Bit PnP Soundblaster	198.-
32 Bit PnP Soundblaster	248.-

Videokarten

MPEG-STAR VideoLogic	248.-
Creative SE 100	448.-
Creative RT 300	698.-

Gehäuse

Desktop	108.-
Minitower	128.-
Miditower	148.-
Bigtower	168.-

4 MB RAM 60ns 72pin **68.-**
8x CD-ROM IDE **198.-**
Soundkarten 16bit **88.-**
Modems 14.400bps **78.-**

CompuStore -Service-Hotline: 08807 310

PERIPHERIE

Mäuse

Mäuse 3 Tasten	14.-
Logitech	24.-

Joysticks

Quickspot Warrior 5	**19.-**
Quickspot Strafighter 5	**19.-**
Quickspot Raider 5	29.-
Logitech Thunderpad	38.-
Logitech Wingman	68.-
Logitech Wingman Extreme	98.-

Lautsprecher

25W Typhoon	**38.-**
80W Typhoon	58.-
150W Typhoon	98.-

Mikrofone + Kopfhörer

Monitor-Mikrofon	14.-
Desktop-Mikrofon	14.-
Headphone mit Mikrofon	**19.-**
Leichtkopfhörer	14.-
Infrarotkopfhörer	**118.-**

Tastaturen

Tastaturen WIN 95	**29.-**
WIN 95 Cherry	48.-

Farbmonitore

15" Yakumo Trinitron	698.-
17" 48kHz 0.42LM	**798.-**
17" Yakumo DPS1765	1.098.-
17" Yakumo Trinitron	1.298.-
20" Yakumo	2.098.-

Drucker

HP DeskJet 400 s/w	448.-
HP DeskJet 660 color	698.-
HP DeskJet 850C color	948.-
HP LaserJet 5L s/w	998.-

Scanner

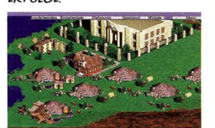
Plustek Einzugscanner mono	**248.-**
Plustek Spectra 1200Color EZ	**398.-**
Mustek Paragon 600 Color FB	548.-
Mustek 600SP + Software	648.-
Mustek Paragon 1200Color	698.-

Software auf Anfrage Bestellannahme Mo-Sa 8^{30}-20^{30} Tel 08807 310 Fax 08807 8953 **CompuStore**

BESTSELLER CD-ROM



1 DIE SIEDLER 2: BLUE BYTES NACHFOLGER DES ERFOLGREICHEN ÖKONOMIE- UND STRATEGIESPIELS FEIERT HIERZULANDE ZU RECHT RASANTE ERFOLGE.



5 MIT CONQUEST OF THE NEW WORLD KONNTE INTERPLAY EINEN ECHTEN ÜBERRASCHUNGSERFOLG IN DER DOMÄNE SID MEIERS ERZIELEN.



13 WINSKAT: EINEN SICHERLICH NUR IN DEUTSCHLAND ERREICHBAREN ERFOLG ERZIELT DIE VOLLVERSION DIESER STAMMTISCHKLOPPEREI.



20 BAD MOJO: ACCLAIMS SKURRILES KAKERLAKEN-ADVENTURE HÄTTE MIT SEINER WITZIGEN SPIELIDEE UND DER HERVORRAGENDEN TECHNIK EINE HÖHERE PLAZIERUNG VERDIENT.

Platz		Titel	Hersteller
1	✷	**Die Siedler 2**	**Blue Byte**
2	▲	Civilization 2	MicroProse
3	▼	Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	▲	Megapak 5	Koch
5	✷	Conquest of the New World	Interplay
6	▼	Warcraft 2	Blizzard
7	▼	Wing Commander IV	Origin/EA
8	▼	Die Fugger 2	Sunflowers
9	▼	Hugo 3	ITE
10	✷	World of Combat	Compilation
11	✷	Blue Byte Collection	Compilation
12	▲	Gabriel Knight 2	Sierra
13	✷	Win Skat	CDV
14	▲	FIFA Soccer ´96	Electronic Arts
15	▲	Caesar 2	Sierra
16	▼	Rayman	Ubi Soft
17	◆	Descent 2	Interplay
18	▼	Rebel Assault Limited Edition	LucasArts
19	▼	Indy Car 2	Papyrus/Virgin
20	✷	Bad Mojo	Acclaim

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✷ = Neueinstieg, ● = keine Veränderung — Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
- Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
- Day of the Tentacle.........LucasArts
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis...LucasArts
- Legend of Kyrandia 3......Westwood
- Simon the Sorcerer 2 ..Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
- Biing!..............Magic Bytes/Reline
- Bundesliga Manager Hattrick ....Software 2000
- Capitalism ....Software 2000
- Hattrick ....Ikarion
- Theme Park ....Bullfrog

Rollenspiel:
- DSA2 - Sternenschweif...........Attic
- Lands of Lore ....Westwood
- Ultima 8 - Pagan.................Origin
- Ultima Underworld 2 ....Origin
- Wizardry 7 ....Sir Tech

Strategie:
- Civilization 2................MicroProse
- Command & Conquer ......Westwood
- Panzer General.........................SSI
- SimCity 2000.......................Maxis
- Warcraft 2 ....Blizzard

Simulation:
- NEU AH64-D Longbow.......VirginF1
- Flight Unlimited ....Looking Glass
- F1 Grandprix 2 .... MicroProse
- Strike Commander ....Origin
- TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
- NBA Live '96 ....Electronic Arts
- NHL Hockey '96 ....Electronic Arts
- FIFA Soccer '96........Electronic Arts
- Virtual Pool....................Interplay

Action:
- Bleifuß..............................Virgin
- Descent 2 ....Interplay
- Magic Carpet 2 ....Bullfrog
- NEU Virtua Fighter PC ....Sega PC
- Wing Commander 4..............Origin

Interaktive Filme:
- Gabriel Knight 2 ....Sierra
- Phantasmagoria..................Sierra

COMPUTEC Verlag (sg)

Die Schummelsoftware für PC-Spiele

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

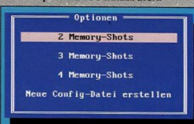
...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten", „Munition", „Level" und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.



Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.

Hauptmenue
Normal-Cheat-Modus
Self-Cheat-Modus
Trainer-Cheat-Modus
Pfad-Installation
zurück zu DOS...

Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.

Empfohlen von PC Games

für fast jedes Spiel anwendbar, mit über 120 Spieletrainern!

manipulierbare Spielstände
unendliche Leben
unbegrenzte Energie

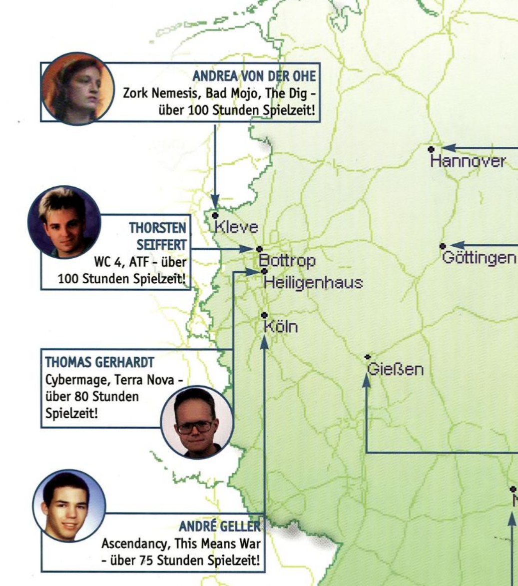
PC Games Cheat™
Die Schummel-Software für PC-Spiele

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95 *) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

SPIELEN IST IHR HOBBY...



ANDREA VON DER OHE
Zork Nemesis, Bad Mojo, The Dig - über 100 Stunden Spielzeit!



PETER GUNN
F1 GP2, NHL 96 - über 120 Stunden Spielzeit!

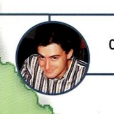
THORSTEN SEIFFERT
WC 4, ATF - über 100 Stunden Spielzeit!



STEFAN WEISS
Command & Conquer - über 90 Stunden Spielzeit!

UWE SCHMIDT
Rebel Assault 2, Top Gun - über 70 Stunden Spielzeit!

THOMAS GERHARDT
Cybermage, Terra Nova - über 80 Stunden Spielzeit!



THILO BAYER
Civilization 2 - über 80 Stunden Spielzeit!

ANDRÉ GELLER
Ascendancy, This Means War - über 75 Stunden Spielzeit!



UWE SYMANEK
Warcraft 2, Panzergeneral 2 - über 200 Stunden Spielzeit!

Nachdem sich in der letzten Ausgabe bereits der Redaktionsstamm ausführlich geoutet hat, ist es an der Zeit, Ihnen die kühlen Taktiker, Joystick-Artisten und Knobel-Könige aus unserer Tips & Tricks-Abteilung vorzustellen. Alle hier vorgestellten freien Redakteure durchliefen eine mehrmonatige Testphase, bevor sie die PC Action-Lizenz bekamen. Nur durch ihre Hilfe ist es uns möglich, nicht nur qualitativ hochwertige, sondern auch super-aktuelle Spielehilfen für die neuesten Top-Titel zur Hand zu haben.

VERSTÄRKUNG

Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg	Strategie und Sport
Raymond Kook, Appen	Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims
Thomas Lorenz, Fernwald	Adventures
Christian Lück, Wuppertal	3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport
Klaus Vill, Augsburg	Action, Strategie, Adventures
Martin Wittek, Harthausen	Strategie, WiSims

Noch Schneller...

...als der Softsale-Versand sind nur noch die Shops!!!

CD-ROM

Titel	Info	Preis
3D Ultra Pinball	DEX	65,90DM
Abuse	DDX	67,90DM
Aces of the Deep	DDD	85,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Afterlife	DEE	75,90DM*
Afterlife	DDD	83,90DM*
AH 64 Longbow	DDD	87,90DM*
Air Havoc Contr.	DDE	29,90DM
Albion	DDD	33,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
Amerika 1861-65	DDX	85,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	DDD	73,90DM*
Baphomets Fluch	???	75,90DM*
Battle Cr. 3000 AD	DDD	63,90DM*
Battle Team 1 Cl.	DDX	23,90DM
Battle Team 2 Cl.	DDX	33,90DM
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	33,90DM
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	51,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
-plus Mission-CD	DDD	99,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
Command & C. II	DDD	in Vorb.*
Command & C. II	EEE	in Vorb.*
Command & C. III	DDD	in Vorb.*
Command & C. III	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusader	DDD	69,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	69,90DM
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Duke Nukem 3D	DEE	77,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Earth Siege II	DEE	71,90DM
Earth Siege II	DDD	in Vorb.*
Earth Worm Jim	DDD	65,90DM
Earth Worm J. 1+2	DDD	67,90DM*
Elisabeth I	DDD	91,90DM*
F-1 Manager	DDD	73,90DM*
Fable	???	in Vorb.*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	EEE	71,90DM
Fantasy General	DDD	71,90DM*
Fast Attack	DDD	65,90DM
FIFA Soccer `95	DDE	31,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	49,90DM
Flight Unlimited	DDX	53,90DM
Formula I Grand P.	DEX	39,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
Gabriel Knight II	DDD	65,90DM
Gender Wars	DDD	73,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Gene Machine	???	59,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	51,90DM
Hardline	???	in Vorb.*
History Line	DDX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hollywood Pict.	DDX	33,90DM
Indy Car II	DEE	75,90DM
Indy Car Racing	DEE	25,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kaiser Deluxe	DDX	61,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Lands of Lore	DDT	35,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.*
Legend of Kyr. 2	DDE	35,90DM
Legend of Kyr. 3	DDE	25,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	in Vorb.*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Little Big Advent. 2	DDD	in Vorb.*
Mad TV 2	DDD	71,90DM*
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Magic t. Gathering	DDD	85,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	85,90DM*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries*		in Vorb.*
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
MegaPak 3	DTT	79,90DM
MegaPak 4	DTT	81,90DM
MegaPak 5	DTT	81,90DM
Monopoly	DDD	59,90DM
Myst Lim. Ed. 2	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM*
NBA Live `96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
Pax Imperia II	EEE	in Vorb.*
Pax Imperia II	DDD	in Vorb.*
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
PGA European T.	DEE	81,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	71,90DM
Police Quest SWAT	DDE	79,90DM*
Rayman	DDX	63,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise and Rules	DDD	79,90DM*
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shadow of the C.	DDX	29,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Silent Hunter	DDD	69,90DM
Silent Thunder	DEE	79,90DM
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek 25th A.	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Judg. R.	DDD	29,90DM
Star Trek Klingon	EEE	67,90DM*
Steel Panthers	DDX	69,90DM
S.T.O.R.M.	DDD	81,90DM*
Stonekeep	DDD	59,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	in Vorb.*
Tilt	DEE	51,90DM
Time Commando	DDD	in Vorb.*
Touché	DDE	67,90DM
Ultima 7 Comp.	DEX	31,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	31,90DM
Urban Runner	DDD	85,90DM*
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM*
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*
Zork: Nemesis	DDD	83,90DM*



GRAVIS

Artikel	Preis
Analog	29,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	35,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	121,90DM
Grip	55,90DM*
Grip+WWF	159,90DM
Grip+NHL	159,90DM
Multiport	in Vorb.
Phoenix	171,90DM
Thunderbird	87,90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

THRUSTMASTER

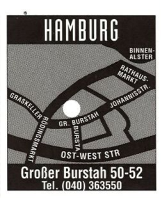
Artikel	Preis
ACM Gamecard	59,90DM
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T 2	237,90DM
PFCS Flight Pro	213,90DM
Pro Play Golf	1089,90DM*
RCS Paddles	213,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
XL Action Control	59,90DM
Wizzard Pinball Control	67,90DM

BERLIN

Kantstraße, Bahnhof Zoolog. Garten, Ku-Damm, Uhlandstraße, Joachimstaler Str.

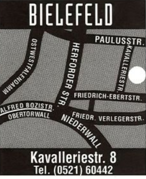
Uhlandstraße 181-183
Tel. (wir warten darauf)

HAMBURG



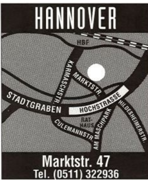
Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

BIELEFELD



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

HANNOVER



Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

BONN



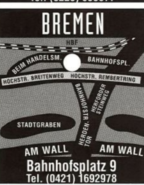
Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

HILDESHEIM



Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 37210

BREMEN



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

NIENBURG



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

Damit Sie wissen was gespielt wird: PC GAMES.



PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

PC ACTION

SPIELETIPS

SPIELETIPS

KLASSIK SPIELETIPS



KURZTIPS

Blizzard beglückt Echtzeit-Strategiespieler mit 24 neuen Missionen, wobei der Schwierigkeitsgrad kräftig angezogen hat. In dieser Ausgabe begleiten wir Sie durch alle Szenarien des Feldzugs der Menschen. Im nächsten Monat werden dann die Orcs zum Sieg geführt.



114

Warcraft 2 Expansion Pack

124

Advanced Tactical Fighters

Eine Vielzahl von Flugzeugen bekommen Sie bei Origins ATF serviert.
Wie Sie die modernen Fluggeräte spielend beherrschen, welche Waffen für welche Missionen geeignet sind und wie Sie beide Kampagnen siegreich beenden, erfahren Sie aus unserem Games Guide.



106

Urban Runner

Sierra läßt Sie in der Rolle des Max Gardner ganz schön ins Schwitzen kommen: Böse Killer, wichtige Mikrofilme, korrupte Polizisten und Schlägertrupps erwarten den geplagten Sensations-Journalisten in diesem interaktiven Film. Wir zeigen Ihnen, wie Sie dennoch überleben werden.



Auf einen Blick:
- Fabrik
- Wohnung
- Besetztes Haus
- Inspektor van Dale
- Hotel



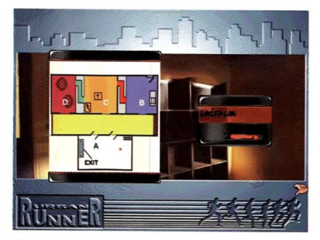
URBAN RUNNER

Mein Name ist Max Garner. Als Journalist war ich einer heißen Story auf der Spur. Drei mächtige Männer, ein Politiker, ein Geschäftsmann und ein Gangsterboß hatten eine kriminelle Organisation ins Leben gerufen.

Das war für mich die Gelegenheit für den beruflichen Durchbruch. Nie hätte ich mir träumen lassen, daß diese Story für mich zu einem Wettlauf auf Leben und Tod ausarten würde - doch lesen Sie selbst...

Fabrik

Nach nicht enden wollender Verfolgung war ich im Untergeschoß eines alten Firmenkomplexes gelandet. Ich drehte mich nach rechts und durchsuchte den Spind. Ich fand eine Angelschnur samt Haken und band die Schnur an der Treppe fest. Nun stieg ich vorsichtig die Treppe hinauf und reizte den Killer ein wenig. Klar, daß der Idiot sofort erschien. Ich hakte den Angelhaken an seinem Schuh fest und - rums - der Kerl fiel die Treppe hinunter. Schnell zog ich ihm die Nagelfeile aus der Tasche, wandte mich nach rechts, ging den Gang entlang und lockerte an der Mauer den mittleren Stein. Vorsichtig zog ich ihn hinaus, betätigte den darunter verborgenen Griff und kletterte die stabile Leiter hinauf. An der Wand hinter mir stand ein Regal. Ich ging dorthin, drückte den Lichtschalter an der Wand und durchsuchte das Regal. In einer Ritze fand ich den Lageplan der Fabrik. So, nun ging ich zunächst durch die Tür direkt neben dem Regal. An der gegenüberliegenden Seite des Raumes war eine Schalttafel. Diese schaute ich genau an, nahm die Sicherung aus der ersten Lade und steckte sie in die Lade für das Wandschild. Nun weiter durch die blaue Tür zum Wandschild und die Farbkombination gemerkt: rot - rot - grün - rot. Zurück am Sicherungskasten, steckte ich die Sicherung in die Lade des Dokumentenfahrstuhls. Ich drehte mich um, drückte auf



ÜBERSICHT ÜBER DAS ZIMMERLABYRINTH: A KARTEIKASTEN, WASSERBECKEN, SITZBANK, B WANDSCHILD, C DOKUMENTENFAHRSTUHL, SICHERUNGSKASTEN, D WASSERPUMPE.



DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE: WASSERPUMPENRAUM: A DRUCKREGLER, B DRUCKFLUSSREGLER, C DRUCKMESSER, D VERBRAUCHSZÄHLER, E PUMPENHEBEL.

die Schaltfläche, gab den Farbcode ein, zog am Griff links daneben und entnahm eine Anleitung. Unter der Lupe betrachtet, fiel mir auf, daß eine Seite fehlte. Ich ging zurück zum Karteikastenraum und fand dort unter einem Fuß der Sitzbank die fehlende Seite.

Ich legte das Blatt in die Anleitung: Druckfluß = 576, Druck = 2. Nun gut, wieder zurück zum Sicherungskasten, die Sicherung in die Lade für die Wasserpumpe und ab durch die Tür gleich nebenan. Hier überprüfte ich am Verbrauchszähler den Druck und stellte den Druckregler auf 2. So, jetzt las ich den Druckfluß ab und regelte den Druckflußregler auf 576. Jetzt noch schnell die Pumpe angeworfen, sprich den Hebel betätigt, und nichts wie zurück in den Karteikastenraum, hin zur Pumpe und nichts wie raus. Ich wollte nur noch nach Hause....

Wohnung

Zuhause angekommen, wartete dort schon ein Bulle von einem Kerl auf mich. Mir war klar, daß er nicht einen Whisky mit mir trinken wollte. Schnell benutzte ich den Halogenblitz, um ihn zu blenden, trat dann kräftig unter den Handball und brachte den Kerl so zu Fall. Mit einem Fußtritt machte ich dessen Revolver gebrauchsuntüchtig. Als ich meine brisante Filmrolle Richtung Fenster fliegen sah, griff ich schnell danach. Der Killer hatte die Situation genutzt und war abgehauen - einzig ein Streichholzbriefchen blieb von ihm übrig. Hmm. Nun hatte ich endlich Zeit, mir den Inhalt von Marcos´ Jackettaschen genauer anzusehen: ein gefälschter Polizeiausweis, ein Zimmerschlüssel, ein elektronischer Taschenkalender, eine Armbanduhr, ein Foto. Ich steckte alles ein und beschloß, der Einladung meines Kumpels DD zu folgen. So machte ich mich auf den Weg zu dessen Behausung.

Besetztes Haus

Was soll ich sagen, mein Timing war perfekt. Im Haus lungerten drei Halbstarke herum, die mich als ihre Freizeitbeschäftigung auserkoren hatten. Ich mußte schnell handeln - sehr schnell! Ich öffnete die Toilettentür, knipste am Schalter das Licht an, hob das verfaulte Brett links neben der Tür auf und sprang ins Versteck. Als das Mädel durch die Tür in die Toilette gegangen war, lief ich schnell aus dem Versteck, hin zur Tür und klemmte das Brett an die Klinke - Nr. 1 war außer Gefecht! Ich rannte schnell in den nächsten Raum. Hier legte ich den großen Stromschalter links an der Wand um, zog ein von der Decke hängendes Stromkabel ganz herunter und goß den Inhalt des Ölkanisters auf den Boden, genau unter dem Kabel. Nun schaltete ich den Strom wieder an. Einer der beiden Knaben kam auf mich zu, rutschte auf der Öllache aus und erhielt von dem Stromkabel den tödlichen Schlag. Der dritte Typ ergriff panikartig die Flucht. Was ich nicht ahnen konnte: er rannte schnurstracks in das nächste Polizeirevier, woraufhin **Inspektor van Dale** seine komplette Meute auf mich ansetzte. Noch nicht weiter beunruhigt, machte ich mich auf den Weg zum Hotel Buona Vista, aus dem Marcos´ Hotelschlüssel stammte.

Hotel

Was wollte Marcos hier? Ich ging hoch in die erste Etage. Als ich das Zimmer mit der Nummer 227 aufschließen wollte, bemerkte ich, daß ich den Schlüssel nicht mehr hatte. Ich hob einen auf dem Teppich liegenden Ohrring auf und ging wieder in die Lobby. Dort zeigte ich einer schwarzhaarigen Dame den falschen Polizeiausweis. Sie verriet mir, daß die vor ihr sitzende Blondine mir den Schlüssel an der Rezeption aus der Tasche gezogen hatte. Ich zeigte auch der Blondine den Ausweis und erhielt sofort den Schlüssel zurück, sogar mit dem Versprechen, mir helfen zu wollen - prima. Wieder eine Etage höher, hinderte mich ein Zimmermädchen daran, das begehrte Zimmer aufzuschließen. Ich bestach sie mit

URBAN RUNNER ONLINE

Selbstverständlich begegnen Sie Max und Adda auch im Netz:

CompuServe: GO Sierra
- technische Hilfe, Produktinformationen

GO Gamers
- Tips & Tricks von Usern

ID 101636,1650 (Andrea)

Internet: http://www.sierra.com
- technische Hilfe, Fragen

AOL: Schlüsselwort Sierra
- technische Hilfe, Fragen

Technische Hilfe:
Mailbox: 06103-994041 (24 Std.)
Telefon: 06103-994040 (9 - 19 Uhr, Mo - Fr)
Telefax: 06103-994041



HAT IHRE KOMPLIZIN DIE EMPFANGSDAME ABGELENKT, KÖNNEN SIE SCHNELL EINEN BLICK IN DAS GÄSTEBUCH WERFEN. FÜGEN SIE DANN DEN STREICHHOLZBRIEF UND DAS KILLERFOTO ZUSAMMEN, ERHALTEN SIE DIE TELEFONNUMMER DES BILLARD-CLUBS.

dem Ohrring und erfuhr, daß das benachbarte Zimmer 225 zwar reserviert, aber noch nicht belegt sei. Also wieder runter in die Lobby. Ich bat die Blondine, die Frau an der Rezeption abzulenken. Schnell steckte ich mit einem Streichholz den Papierkorb in Brand. Die Empfangsdame suchte sofort nach einem Feuerlöscher - ich ergriff schnell die Gelegenheit und warf einen Blick in das Gästebuch - aha, das Zimmer war reserviert für den Zansibar-Club.

Hmm, das hatte ich schon mal irgendwo gelesen. Ich nahm den Streichholzbrief und fügte ihn mit dem Foto des Killers zusammen - Bingo! Ich ging zum Telefon an der Wand rechts neben der Eingangstür und wählte die Nummer des Clubs. Ich erfuhr, daß das Zimmer für den Clubbesitzer Lagrange reserviert worden war. Sofort wählte ich die Nummer der Rezeption, gab mich als Lagrange aus und bestellte das Zimmer ab. Nun ging ich wieder zum Empfang und checkte ein: natürlich Zimmer 225. Wieder oben, schloß ich mein Zimmer auf und trat ein. Neben dem Telefon fand ich eine Karte: Champagnerservice. Ich wählte die Nummer von Zimmer



Auf einen Blick:
- Adda Werthmüller
- Billard-Club
- Marcos´ Büro
- Lagerhalle
- Spielbedienung
- Sackgasse hinter Billard-Club

227, um zu testen, ob die Dame da war - sie war! Sofort griff ich nochmals zum Telefonhörer und bestellte an der Bar Champagner für Zimmer 227. Auf dem Flur wartete ich auf den Kellner. Als dieser an der Nachbartür klopfte, sprach ich SIE sofort an: **Adda Werthmüller.** Wir verbrachten ein paar angenehme Stunden. Anschließend ging ich zu meinem Freund Freddy, ebenfalls Journalist, und brachte ihm die Filmrolle. Mein nächster Weg führte mich zum Zansibar-Club.

Billard-Club

Ich klopfte an die Tür des Billard-Clubs. Ein Typ namens Sergio erschien. Ich zeigte ihm die goldene Uhr, und tatsächlich, er ließ mich hinein. Ich gab ihm die Uhr. Wir spielten eine Partie Billard, während der ich einige wertvolle Informationen erhielt. Zum Schluß schenkte Sergio mir ein Stück Billardkreide und ich ging wieder ins Hotel zu Adda. Ihr erzählte ich mein komplettes Abenteuer und hatte von nun an eine Verbündete. Gemeinsam beschlossen wir, die Geschehnisse zu ergründen.

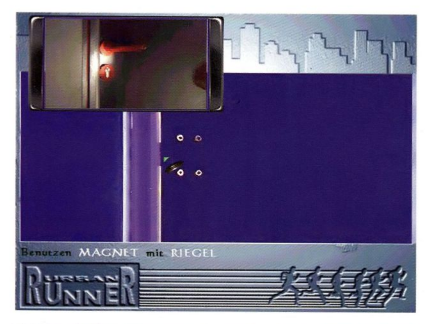
Marcos´ Büro

Am Eingang des Gebäudes befand sich eine Tafel mit einem Zahlencode. Mit der Kreide machten wir die Fingerabdrücke auf den Tasten sichtbar: vier Tasten mußten gedrückt werden, aber in welcher Reihenfolge? Als sich jemand von der Straße her der Eingangstür näherte, versteckten wir uns hinter einem Busch. Kurz bevor die Person auf die Tasten drückte, schlich sich Adda heran und konnte die Kombination der letzten drei Tasten erkennen. Na ja, die vierte davorzusetzen war nicht das Problem, und wir konnten das Gebäude betreten. Mit einem Pfadfindertrick schalteten wir den Wächter aus. Ich nahm den Wasserbecher vom Tisch und stülpte ihn über die rechte Hand des Wächters. Dieser wachte auf und ging sofort auf die Toilette. Schnell betätigte ich auf seiner Tastatur den Aufzugknopf, dann den Rufknopf am Aufzug, wir fuhren nach oben - das war knapp! Den Flur entlang befand sich ein Schrank. Ich öffnete ihn und durchstöberte den Inhalt. Als ich den Locher hochhob, rieselten die darin befindlichen Papierschnipsel auf den Boden. Übrig blieb ein Schlüssel, der sofort in meine Tasche wanderte. An ihm hing ein Schild mit dem Namen TONY. Die verräterischen Papierschnipsel sammelte ich auf.

Mit dem Schlüssel hatten wir nun Zugang zu Marcos´ Büro. Wir betraten es, machten Licht und schlossen die Tür wieder ab. Auf der Magnettafel fanden sich ein Schuldschein, eine sehr informative Werbung und ein Magnet, der sofort in meiner Tasche verschwand, genauso wie die Geheimtinte und das Stromkabel aus dem Becher auf dem Schreibtisch. Klar, daß uns nun der Safe interessierte. Ich befestigte das Stromkabel am Gehäuse, das andere Ende steckte ich in das elektronische Notizbuch, schaltete es ein und gab den Geheimcode ein: 227, die Zimmernummer - wie originell! Da der Code schon so einfallslos war, nahm ich an, daß es das Paßwort auch sein könnte und versuchte den Namen von Marcos´ ehemaliger Geliebter: ADDA - ein Kinderspiel. Durch das Öffnen des Safes alarmiert, erschien der Wächter. Schnell knipste ich das Licht aus, schob den Riegel der Abstellkammer auf, und wir versteckten uns im Kabuff. Ich benutzte den Magneten, um die Tür zu verriegeln. Als die Luft wieder rein war, schloß ich die Bürotür wieder auf, wir gingen auf den Flur und versteckten uns im Schrank. Der Wächter wanderte zurück auf seinen Posten, und wir konnten das Gebäude verlassen.

Lagerhalle

Adda hatte sich bereiterklärt, die heikle Aufgabe zu übernehmen, die Adresse des besagten Instituts Elite herauszubekommen. Sie schlich sich in die Lagerhalle und dort in einen Lieferwagen. Unter einer Decke fand sie eine Greifzange, in einer Jacke eine Pille und einen Reinigungsbon. An der linken Seite entdeckte sie eine Postkarte, auf deren Rückseite eine Telefonnummer zu lesen war. Sie kletterte aus dem Lieferwagen und benutzte die Greifzange, um sich kurz den rechts auf einem Tischchen liegenden Lieferschein anzusehen.





MIT EINFACHEN ABER EFFEKTIVEN, PFADFINDERTRICKS KÖNNEN SIE DEN WACHMANN ÜBERLISTEN.

ALLGEMEINE SPIELETIPS

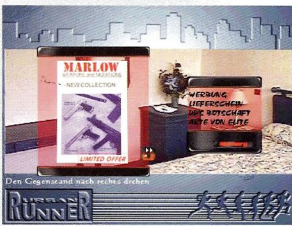
- Sehen Sie sich alle gefundenen Gegenstände unter der Lupe genau an. Viele lassen sich drehen und/oder manipulieren.
- Im Zimmerlabyrinth in der Fabrik stehen Sie unter Zeitdruck. Zweimal erscheint der Killer als Bild eingeblendet, beim dritten Mal wird Max erschossen. Bleiben Sie nie lange in einem Raum.
- Achten Sie darauf, wenn Ihr Speicher blinkt - Sie haben neue Informationen erhalten.
- Adda oder Max - die Wahl ist unerheblich. Sie entscheiden lediglich die Reihenfolge.
- Achten Sie auf die Dialoge. Sie verraten meist den Schlüssel zur Lösung.

SPIELBEDIENUNG

Komplette Spielsteuerung per Maus







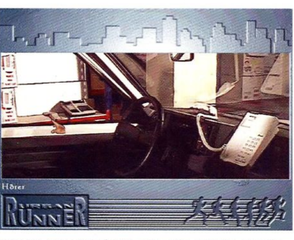
BEIM NEULADEN KÖNNEN SIE WÄHLEN, OB SIE EINEN SPIELSTAND "NEU SICHERN", SPRICH LADEN, ODER AB DER LETZTEN SEQUENZ WEITERSPIELEN MÖCHTEN. ÜBER DAS PULLDOWN-MENÜ KÖNNEN SIE ÜBER DEN BEFEHL "LISTE" IN JEDEN BELIEBIGEN ABSCHNITT DES SPIELES EINSTEIGEN.

ALLE GEGENSTÄNDE KÖNNEN SIE MIT DER "LUPE" BETRACHTEN, DREHEN UND MANIPULIEREN. IM "SPEICHER" WERDEN GEFUNDENE INFORMATIONEN AUFBEWAHRT, DIE SIE JEDERZEIT WIEDER ABRUFEN KÖNNEN. DADURCH IST SPEICHERN EIGENTLICH UNNÖTIG.

Der Einfall war genial - nun hatte sie die Adresse des Instituts. Adda lief weiter in das Lager hinein und kletterte dort durch das Schiebedach in ein Auto. Nun außer Sichtweite, ging sie in Ruhe ihre neu erworbenen Informationen durch. Ich hatte mir eine clevere Verbündete angelacht. Adda schnappte sich das Autotelefon und rief die Freundin des Lieferwagenfahrers an. Unter einem Vorwand erhielt sie nun die Rufnummer des Lieferwagens, die sie auch gleich wählte. Sie schnappte sich das Telefon neben dem Auto und wählte die Nummer des Lagerverwalters. Nun nahm sie die beiden Telefonhörer und legte sie so aneinander, daß die beiden Männer miteinander sprechen konnten. Genial, die Zeit reichte aus, um aus dem Lager zu entkommen. Adda kehrte zu mir ins Hotel zurück, und wir besprachen unseren weiteren Plan.

Sackgasse hinter Billard-Club

Hmm - nun war schon der zweite Boß der Organisation ermordet worden, und ich steckte mittendrin. Eine heikle Situation. Schnell lief ich nach rechts zum Ende der Sackgasse, genau auf das Auto zu. Kurz bevor es mich erwischen konnte, duckte ich mich, ließ es über mich hinwegfahren, sprang auf und hinein in Addas Wagen, in dem sie schon auf mich wartete.







DURCH ZUSAMMENLEGEN DER BEIDEN HÖRER ERHALTEN SIE DIE MÖGLICHKEIT ZU FLIEHEN.

HIER MÜSSEN SIE SEHR SCHNELL REAGIEREN, DAMIT MAX NICHT ÜBERFAHREN WIRD.

Auf einen Blick:
- Hotel mit Inspektor/Max
- Zeitungsredaktion/Adda
- Friedhof/Max
- Dr. Dramish
- Dr. Dramish/Adda
- die Elsternmelodie
- Cafeteria/Trickspieler
- Institut
- Fragen und Antworten

Hotel mit Inspektor/Max

Kaum war ich in meinen Zimmer, wurde mir schon Inspektor van Dale angekündigt. Es blieb nur wenig Zeit, die belastenden Gegenstände aus meinen Taschen verschwinden zu lassen. Ich kleckste die Tinte auf Marcos´ Dokument und versteckte die Pille zwischen den Bonbons in der Schale auf dem Nachttisch. Jetzt mußte noch der falsche Polizeiausweis verschwinden. Ich öffnete das Barschränkchen und nahm die Whiskyflasche heraus. Den Ausweis schob ich unter das Flaschenetikett. Das war knapp, van Dale erschien und filzte mich gründlich. Er konnte zwar nichts Belastendes finden, nahm mich aber trotzdem mit. Als er seinen Kofferraum öffnete, kippte ich den Inhalt des Tintenfläschchens auf seine Decke im Inneren und knallte ihm, als er sich über die Decke beugte, den Kofferraumdeckel auf den Schädel. Schnell verstaute ich ihn im Inneren und schloß die Klappe. Ich hatte wieder etwas Zeit gewonnen.

Zeitungsredaktion/Adda

Adda war in der Redaktion angekommen. Inspektor van Dale war da. Was nun? Sie nahm die Briefe von der Postablage, steckte den Klebestift ein und ging hinüber zur Kaffee-Ecke, wo sie Wasser erhitzte. Über dem Wasserdampf öffnete sie einen der Briefumschläge, steckte meine Nachricht an Freddy in den Umschlag und klebte diesen mit dem Klebestift wieder zu. Habe ich schon erwähnt, daß diese Frau Köpfchen hat? Nun bestand keine Gefahr mehr, Adda konnte in Freddys Büro gehen und gefahrlos van Dale begegnen. Sie gab meinem Kumpel die Post. Van Dale ließ sich ablenken, Adda warf die Schachtel mit Büroklammern um und kniete sich genau vor ihm auf den Fußboden, um selbige aufzusammeln, wobei sie von van Dale sehr interessiert beobachtet wurde. Zeit genug für Freddy, das grüne Dossier in van Dales Regenmantel verschwinden zu lassen. Freddy forderte sie auf, Kaffee zu kochen. Adda verließ das Zimmer, kochte Kaffee, ging mit dem Tablett und dem dampfenden Gebräu wieder in das Büro und kippte unverfroren den Kaffee über van Dales Regenmantel. Sie nahm diesen an sich, verließ das Büro, durchstöberte die Taschen, fand eine Visitenkarte, die Bonbons und das Dossier und machte, daß sie wegkam. Ich wartete auf der Straße auf sie. Wir beschlossen, weiter getrennt vorzugehen.

Friedhof/Max

Am Friedhof angekommen, gab ich dem Fahrer von Marcos´ Witwe einen Schluck aus meiner Whisky-Flasche, was ihn gesprächig machte. Ich ging dann weiter zur Beerdigung und entdeckte, daß Dr. Dramish nur einen Handschuh bei sich hatte. Hmm, ob der andere wohl in ihrem Auto ist? Ich verließ den Friedhof und fand, zwischen zwei anderen Wagen geparkt, ein Auto, auf dessen Beifahrersitz ein Handschuh lag - Dr. Dramishs Wagen. Durch den Kofferraum kletterte ich hinein, nahm die im Handschuhfach liegende Partitur und das Fläschchen, das ich gleich in meinen Whisky kippte, an mich, benutzte den Schlüsselanhänger, um die Luft aus dem Hinterreifen zu lassen, und ging zurück zu Marcos´ Chauffeur. Wieder bekam er einen Schluck, doch diesmal schlummerte er selig ein. Dr. Dramish konnte nicht mehr selber fahren, der Chauffeur war außer Gefecht, und so hatte ich für Adda wertvolle Zeit gewonnen.

Dr. Dramish/Adda

Vor dem Laboreingang hob Adda einen Holzstock auf, drückte eines der Bonbons darauf und stocherte mit dem klebrigen Teil im Briefkasten herum, bis sie einen Briefumschlag hochziehen konnte. Den darin befindlichen Brief der Versicherungsgesellschaft las sie sich interessiert durch. Elegant schwang sie sich über den Zaun und gelangte so in den Garten, wo sie mit einem am Baum hängenden Fernglas zunächst die Gegend auskundschaftete. Sie entdeckte alle drei Überwachungskameras und ein Elsternnest, aus dem sie einen kleinen Schlüssel stibitzen konnte, mit dem sich die Hintertür öffnen ließ. Adda befand sich nun im Vorraum des Labors, wo sie ihre Taschen füllen konnte. Von der Maske nahm sie eine Brille, aus der Schublade ein Aufnahmegerät und aus dem Papierkorb kramte sie ein Steckkabel und Papierstückchen eines zerrissenen Plans. Im Garten nahm sie mit dem Rekorder die Elsternmelodie auf und kehrte zurück zur Labortür. Hier benutze sie die Brille auf dem Tastencodefeld, um die darauf abgebildeten Zahlen sichtbar zu machen.





ERST WENN SIE ALLE DREI KAMERAS ENTDECKT HABEN, KÖNNEN SIE DEN SCHLÜSSEL ZUM LABOR AUS DEM ELSTERNEST HOLEN.





MIT DER BRILLE MACHEN SIE DIE ZAHLEN SICHTBAR. MIT HILFE DER PARTITUR ÜBERSETZEN SIE DIE NOTEN IN BUCHSTABEN.

Sie spielte die Elsternmelodie ab und sah sich die Partitur genauer an - hmm, auf der Rückseite konnte sie die den Noten zugeordneten Buchstaben ablesen und **die Elsternmelodie** nun in Buchstaben umwandeln: E E F G G F E D. Sie gab den Code ein, die Tür ging auf, und der Weg ins Labor war frei. Aus dem herumliegenden Kittel holte Adda eine Isolierzange, mit der sie das nicht geschützte Kabel oben rechts vom kleinen Sicherheitsschrank bearbeitete und dann mit dem Steckkabel daran einen Kurzschluß verursachte, was den Sicherheitsschrank aufspringen ließ. Vorsichtig nahm sie die Mikrofilme heraus und legte sie unter das Mikroskop. Sie entzifferte die Buchstabenfolgen beider Mikrofilme und verließ das Labor.

Cafeteria/Trickspieler

Ich hatte viel nachzudenken. War Adda eine Verräterin? Als ich ans Telefon gerufen wurde, hörte ich einen Schuß, blitzschnell ging ich in Deckung und rannte auf die Straße. Einer Eingebung folgend, warf ich die Brille in den nächstbesten Mülleimer und machte mich auf den Weg zum Billard-Club. Vor dem Club traf ich auf einen Trickspieler, der auch Marcos´ Uhr unter seinen Sachen hatte. Ich mußte diese Uhr bekommen. Ich zeigte dem Typen van Dales Visitenkarte. Ich bekam ein Freispiel und mußte dreimal die Karo Dame finden. Mann, das war schwer. Als Belohnung erhielt ich Marcos´ Uhr und ging zum Hintereingang des Clubs. Ich schaute mir das Geheimdokument aus Marcos´ Büro genauer an - ha, da war sie, die Kombination für das Türschloß: 4 2 1. Ich benutzte einen der beiden Schlüssel, um die einzelnen Schlösser so oft umzuschließen, wie es die Kombination verlangte. Die Tür ging auf, ich holte mir eine von Lagranges Waffen, erledigte die Killer und befreite Adda. Meine Zweifel wuchsen - trotzdem.

Institut

Ich war nun ganz allein und befand mich vor einer geschlossenen Tür im Institut. Ich nahm den Taschenwecker an mich und beobachte rechts von der Tür durch ein Fenster Dr. Dramish und Kevork. Ich legte den Taschenwecker auf den Fenstersims und ging zur Tür. Als der Wecker klingelte, riß ich die Tür auf und ging in das Zimmer. Mit dem Messer hielt ich Kevork in Schach und lauschte dem Geständnis von Dr. Dramish. Kevork riß sich los, erschoß die Ärztin und schloß uns ein. Ich merkte mir die letzten Worte der Ärztin und das X, das sie auf den Boden malte, benutzte schnell den Ma-

FRAGEN UND ANTWORTEN

Es gelingt mir nicht, das Spiel zu installieren. Jedesmal, wenn ich das Setup aufrufe, erhalte ich die Fehlermeldung „Schutzverletzung".

Es handelt sich hierbei um einen Treiberkonflikt bei der Hardwareerkennung. Rufen Sie das Setup auf und beantworten Sie die Frage nach der automatischen Hardwareerkennung mit „nein".

Wieso kann ich während des Spiels keine anderen Tasks aufrufen?

Das Spiel fordert das Maximum an Arbeitsspeicher und läßt somit keine anderen Anwendungen zu.

Ich erhalte vor dem Laden immer wieder Grafikfehlermeldungen.

Stellen Sie in der Systemsteuerung die Grafik auf 800 x 600 High Color (16 Bit) ein.

Ich kann nur ein Item aufnehmen und es nicht im Inventar plazieren, warum?

Sie haben die rechte Maustaste mit einer Funktion belegt. Rufen Sie das Maussteuerfeld auf und geben Sie als Belegung für die rechte Maustaste „keine" an.

Das Spiel erlaubt nur so wenige Savegames, reichen die aus?

Eigentlich brauchen Sie gar keine Spielstände zu speichern. Sie können über die Liste jeden beliebigen Abschnitt des Gesamtspiels einladen oder aber auch ab der letzten Sequenz weiterspielen. Selbst wenn Ihr Rechner hängenbleibt und neu gestartet werden muß, merkt sich das Spiel den Spielstand.

Wie bekomme ich an der Konsole heraus, welche Steckkarte die richtige ist?

Investieren Sie einen Joker. Dieser verrät Ihnen, woran Sie erkennen, welche Module aktiv sind.



DREIMAL MÜSSEN SIE DIE KARO DAME FINDEN, WOBEI ES EGAL IST, WIE VIELE VERSUCHE SIE DAFÜR BENÖTIGEN. ALS BELOHNUNG WINKT MARCOS´ UHR.



Auf einen Blick:
- Geheimsaal
- Konsole
- Bug-Report

gneten an der Schließanlage und wurde von Adda durch die nun offene Tür in die Freiheit gezogen. Wir beschlossen, uns nun dem Herzstück von Elite zu widmen.

Geheimsaal

Vor dem Geheimsaal standen wir wieder einmal vor einem codierten Schloß. Wir bemerkten die Ähnlichkeit mit einer Uhr und schauten uns Marcos´ Uhr genauer an. Ich zog am Stellrad, das Gehäuse öffnete sich. Nun nahm ich das Stellrad heraus und drückte es auf die Mitte der Uhr - alle Zeiger gingen auf 12. Ich steckte das Stellrad wieder zurück in das Loch, drehte die Uhr um und drehte den inneren Kranz, bis drei kleine Zapfen erschienen. Beim Drehen des äußeren Kranzes rastete die Markierung an einem der Zapfen ein. Ich drehte noch zweimal den äußeren Kranz, drückte einmal auf das Stellrad, die Uhr drehte sich und ließ jetzt auf der Frontseite vier Ziffern erkennen. Ich drückte nochmals das Stellrad zum Schließen des Deckels und ließ die Uhr im Hohlraum des codierten Schlosses einrasten - die Tür ging auf.

Wir befanden uns nun in einem Schaltraum. Adda durchsuchte alles genauestes und fand in den Schubladen einen Laser, eine Fernsteuerung und hinter dem Tisch einen Insektizidsprüher. Sie stellte auf der Fernbedienung den Code A 2 ein, bestätigte diesen und schob die Fernbedienung in deren Lesegerät links neben der Eingangstür. Wrumm - in einem der Nebenzimmer hatte eine Explosion stattgefunden, der Inspektor war Vergangenheit. Bald darauf erschien Kevork aus einem der Nebenzimmer, den Adda mit dem Insektizidsprüher außer Gefecht setzte. Den dann auftauchenden fetten Killer erledigte sie mit dem Taschenlaser. Leider hatte Kevork noch Kraft genug, Adda zu verletzen (oder zu töten, wie's beliebt). Ich durchsuchte Kevorks Hosentasche und fand auch bei ihm einen Schlüssel.

Konsole

Nun nahm ich mir die Konsole vor und schaltete sie zunächst oben rechts ein. Aus Addas Handtasche nahm ich die Papierfetzen und setzte sie wieder zusammen - mühsame Angelegenheit. Danach drückte ich die Rückgabeknöpfe und suchte die zum Plan passende Karte. Es war die vierte von links. Auf der Karte waren die Module S2, S3 und S6 belegt (Joker!). Ich steckte die Karte in das Lesegerät, kippte die Schalter 2, 3, 6 und bestätigte durch Druck auf den roten Knopf. Es erschien eine Zahlenleiste. Nun mußte ich die Codes eingeben. Ich hatte die römischen Zahlen und mußte sie zunächst übersetzen: MIV = 1004, CLI = 151, X = 10. So - ich gab die Zahl 1004 ein, nahm Tony Marcos´ Schlüssel und steckte ihn in den Schlitz, dann die 151 mit Paul Lagranges und die 10 mit Lev Kevorks Schlüssel. Das Videoband stoppte. Ich nahm es heraus und machte, daß ich wegkam. Raten sie mal, wer mich vom Dach holte - DD. Von ihm erfuhr ich auch, warum ich um mein Leben rennen mußte.

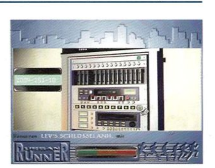
Andrea von der Ohe



BUG-REPORT

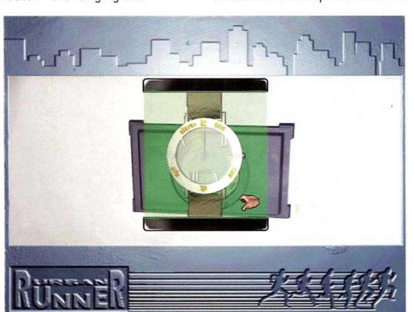
Bis auf Schwierigkeiten bei der Installation und dem zeitweise etwas wackeligen Mauszeiger - auch auf schnellen Rechnern - gibt es erfreulicherweise keine Bugs zu bemängeln.





ZUNÄCHST MÜSSEN SIE DEN ZERRISSENEN PLAN ZUSAMMENSETZEN. DIE CODES GEBEN SIE DANN NACHEINANDER EIN UND BESTÄTIGEN SIE MIT DEN SCHLÜSSELN EINZELN.





UNTER DER "LUPE" MÜSSEN SIE DIE UHR SCHARFSTELLEN UND SIE DANN IN DEN HOHLRAUM DES TÜRSCHLOSSES EINSETZEN.



AM ENDE ERSCHEINT DD ALS LEBENSRETTER UND BEANTWORTET ALLE NOCH OFFENEN FRAGEN.



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN – **Versand in Österreich**
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	DM
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
DELTA –V– 3,5"	15,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
REUNION KOMPL. DT.	9,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	**49,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	**19,90**
11TH HOUR KOMPL. DT.	39,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	89,90
ABUSE KOMPL. DT.	19,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	65,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	39,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	14,95
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	39,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. *	**29,90**
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) *	69,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	85,90
AIR HAVOC CONTROLLER	**29,90**
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	* 29,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**39,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	29,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	69,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	79,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	75,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	**79,90**
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT.	39,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	79,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	35,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB.	**54,90**
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	69,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	89,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	**29,90**
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	29,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	29,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**79,90**
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. *	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	79,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	59,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	79,90
BATTLEISLE 2 inkl. SCENARY ERBE TITAN K.D.	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	29,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	24,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	69,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	65,90
BIING! KOMPL.DT.	79,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	29,90
BLOWN AWAY	49,90
B O L O KOMPL. DT.	79,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	59,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	85,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	35,90
	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft K. DT.	**39,90**
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	**69,90**
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CLINGON (CIC) ENGL. VERSION	69,90
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR DV/EV	**24,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ *	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	**79,90**
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	**39,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**75,90**
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING- KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	39,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	**29,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL.DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	89,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	**75,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	85,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	**69,90**
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
EMPIRE DELUXE 2 – ART OF WAR –	**29,90**
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**75,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	**19,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	**99,90**
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**279,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
F X FIGHTER	29,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	59,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	**49,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	**39,90**
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	**45,90**
KINGS QUEST 7 – LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 –MALCOMS REVENGE– KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS COLLECTION incl. LINKS GOLF, BAYHILL, FIRESTONE, PINEHURST & BOUNTIFULL	29,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOADED DT. ANLEITUNG	**79,90**
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	**75,90**
NORTH & SOUTH	19,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ORIONBURGER *	69,90
PANZERGENERAL 1 INCL. MAUSMATTE	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**49,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA EUROPEAN TOUR DT. ANL.	85,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	**39,90**
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	**35,90**
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	34,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL.	19,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– *	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**79,90**
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG *	54,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	**75,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	**69,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	**54,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	19,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	**69,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	89,90
SHANNARA ENGL. VERSION	59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	**29,90**
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPADE HULK & SYSTEMSHOCK	**39,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1–5	**39,90**
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT	85,90
STARCONTROL 3 *	79,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV/SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	**59,90**
STEEL PANTHERS – SSI – DT. ANL.	**39,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	29,90
TEK-WAR WILLIAM SHANTERS DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	49,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	54,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG *	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
TILT – PINBALL – DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**49,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	**69,90**
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	79,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	**24,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TRESHOLD	**69,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	**69,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	79,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	**35,90**
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS KOMPL. DT.	**19,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K. D.	**75,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	65,90
WARHAMMER: DARK CRUSADER	**69,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	19,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**99,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	35,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP KOMPL. DT.	**29,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	DM
60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
AND ROUTE 96 DEUTSCHLAND/EUROPA JE.	**49,90**
AROUND ATLANTA (INFOS Ü. D. OLYMIASTADT	**55,90**
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WINS 95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT.	79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH –	49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LOVE VISION INT.AKT. TECHNO-SZENE-FÜHRER	**39,90**
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	**59,90**
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	**75,90**
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	DM
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	**49,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE – CH PRODUCTS –	**169,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Auf einen Blick:
- 1. Mission
- 2. Mission

WARCRAFT 2

Mit dem Expansion Pack liefert Blizzard den Nachschub für alle Fantasy-Fans des Echtzeit-Strategie-Genres. Im ersten Teil unserer Komplettlösung lösen wir für Sie alle Missionen der Menschen. Aus Zeitgründen müssen wir Sie bei den Ork-Feldzügen - untypisch für PC Action - auf die nächste Ausgabe vertrösten.

Grundsätzliches

Da sich weder Truppen, Gebäude, Schiffe noch Waffen-Upgrades verändert haben, braucht der WC 2-Spieler in keiner Weise umdenken. Natürlich gibt es wieder die unterschiedlichsten Strategien und Taktiken, um ein Szenario zu gewinnen. Da sich der Feind nicht immer gleich verhält, kann es in seltenen Fällen vorkommen, daß Sie hin und wieder von unseren Tips abweichend reagieren müssen. An der Gegnerintelligenz hat sich (leider) nichts geändert. Man kann also (fast) jedes Szenario, bei dem es darauf ankommt, den eigenen Stützpunkt auszubauen, wesentlich leichter gewinnen, wenn man herausfindet, aus welcher Richtung in erster Linie die Angriffe kommen. Baut man dann an entsprechender Stelle einige Türme, hinter die man Bogenschützen und/oder Ballistas postiert, ist die Schlacht schon halb gewonnen. Wie gehabt, versteht es die KI kaum, Großangriffe zu organisieren; es erscheinen deshalb immer wieder kleine Trupps, die eher lästig als bedrohlich sind. Auf diese Weise blutet der Feind langsam aus und kann später relativ mühelos überrannt werden. Auch eine andere schon seinerzeit sehr beklagte „Dummheit" der KI erleichtert einem das Siegen enorm: Der verschwenderische Umgang mit Arbeitern, die der Computergegner unbedingt an einen Ort schicken möchte, an dem schon die Truppen des Spielers stehen. Hat man so einen „death-trail" einmal entdeckt, kann man mit wenig Aufwand einen Arbeiter nach dem anderen abschlachten. Der Computer rekrutiert immer neue und vergibt somit seine Gold-Ressourcen für nichts und wieder nichts. Durch fortgesetzte Angriffe mit kleinen Trupps, die nichts bringen außer Verlusten und Kosten, bringt er sich oft um den letzten Pfennig, weshalb man beim entscheidenden Vorstoß auf sein Gebiet oft auf mehr oder weniger entvölkerte Städte stößt. Obwohl so ein Sieg dann fast schon witzlos ist, muß man handeln, da es andersherum auch nicht lustig wäre, wenn der Feind das gesamte Gold aus der einzigen eigenen Mine abschleppen würde. Im Verlauf der folgenden Erläuterungen wird des öfteren empfohlen, eine „Verteidigungsstellung" einzunehmen. Damit ist gemeint, daß die Truppe in zwei eng aneinanderstehenden Reihen aufgestellt wird, wobei die Nahkämpfer in der ersten Reihe und die Fernwaffen-Kämpfer in der zweiten Reihe postiert sind. Der „Lock-Trick" funktioniert nun so: Ein Ritter reitet zum Feind hin. Sobald sich dieser in Bewegung setzt, macht er kehrt und begibt sich zurück zu der Verteidigungslinie, wo der nachfolgende Feind bereits durch die Fernwaffen geschwächt wird, bevor er auf die erste Reihe der Kämpfer trifft. Auf diese Weise lassen sich sehr einfach auch stark bewachte Stützpunkte mit relativ kleinen Truppen einnehmen, da immer nur die Kämpfer, in deren Sichtbereich man eindringt, folgen werden. Damit die Kämpfer durch übereifriges Verfolgen flüchtender Feinde das Konzept nicht ins Gegenteil verkehren, empfiehlt es sich, vorher durch den „Stellung halten"-Befehl derartige Eigenmächtigkeiten zu unterbinden.

1. Mission:

Retten Sie die Helden Alleria, Danath und Turalyon und bringen Sie diese in den roten Kreis!



Sie starten mit einigen Rittern, Kämpfern und Bogenschützen im Südosten (SO) der Karte. Die elfische Heldin Alleria ist bereits Mitglied Ihrer Truppe. Da keine zusätzlichen Truppen rekrutiert werden können, empfiehlt sich ein sehr bedachtes, schrittweises Vorgehen. Zunächst zieht die gesamte Einheit in ziemlich gerader Linie nach Norden (N). Etwa in der Mitte des östlichen Kartenrandes befindet sich eine Ballista, die zu erobern ist, sobald die bewachenden Grunzer und Axtwerfer ausgeschaltet wurden. Derart verstärkt geht es weiter nach N, wo Sie auf einen Teil einer menschlichen Siedlung stoßen. Sofort nachdem Sie diesen Ortsteil entdeckt haben, greifen dort befindli-

EXPANSION SET

che Oger, Grunzer und Axtwerfer die Gebäude und die beiden Arbeiter an. Dies müssen Sie schnellstens unterbinden, da Sie keine Möglichkeit erhalten, neue Arbeiter zu rekrutieren. Sie finden eine Werft, eine Raffinerie und einige Farmen, jedoch keine Sägemühle oder gar ein Haupthaus. Nachdem Sie aber über den Fluß setzen müssen, werden Sie eine Fähre brauchen, wofür Ihr derzeitiger Holzbestand nicht ausreicht. Zunächst schicken Sie einen Ritter (Schnelligkeit) ans Ufer und lassen ihn daran entlang nach Westen (W) reiten. Er wird bald einen Zerstörer entdecken, sich in Sicherheit bringen und die Zerstörung des Schiffes an die Ballista delegieren. Anschließend setzt er seinen Ritt fort, bis er den Kampfpott sichtet; wiederum kein Thema für die Ballista, da ihre Reichweite der der Schiffe überlegen ist. So, auf dem Wasser befindet sich nun nur noch eine leere Ork-Fähre, die Sie später versenken. Der weitere Weg nach W wird durch eine massive Felsbarriere versperrt. Zusammen mit der Ballista zieht der gesamte Trupp diese Barriere entlang nach Süden. Mit etwas Glück entdecken Sie einige Oger und Axtwerfer, die wieder von der Ballista über die Felsen hinweg zerstört werden können. Ziemlich genau in der Mitte der Karte befindet sich der zweite Ortsteil mit dem benötigten Sägewerk. Der ganze Trupp zieht sich nun wieder zur Werft zurück, wo bald darauf eine Fähre fertiggestellt ist. Mit dieser wird genau nach N übergesetzt. Einige Skelette versuchen, Sie aufzuhalten, was natürlich kein Problem darstellt. Gleich darauf treffen Sie auf Turalyon, den Paladin, der neben einer Kirche auf Sie wartet. Dort wird auch gleich der Forschungsauftrag „Ritter zu Paladin" erteilt, und schon können Ihre Ritter alle Wunden nach und nach heilen. Mit der genesenen Truppe setzen Sie wieder über und begeben sich auf die Suche nach dem dritten Helden, der im SW wartet. Auf dem Weg dahin, südlich von der Sägemühle nach W, begegnen Ihnen noch einige Oger und Axtwerfer, und, was wesentlich gefährlicher ist, ein Todesritter. Wenn man sich vorsichtig vorwärtsbewegt, erhöht sich jedoch die „Erstschlagchance". Tief im SW wartet der Kämpfer Danath neben einem Bauernhof. Wo ist aber der rote Kreis? Ein Blick auf die Karte zeigt, daß er nur noch im NW sein kann, weshalb Sie die Truppe (sehr vorsichtig) dort am Strand abladen. Einige Schritte ins Landesinnere bewirken sofort den Angriff einer Skelett-Truppe. Dahinter befinden sich jedoch zwei Wachtürme, also Vorsicht, daß Ihre Kämpfer nicht übereifrig in ihr Verderben stürzen und sich die Ballista, für die derlei Aufgaben Routinesache sind, vor Langeweile ertränkt. Noch ist jedoch nicht absolute Sicherheit gewährleistet, da sich etwas östlich der Wachtürme ein weiterer Todesritter aufhält. Auch hier läßt sich der Schaden enorm begrenzen, wenn Sie diesen zuerst entdecken und einen Paladin mit dem Exorzismus beauftragen. Ganz im NW finden Sie schließlich einen weiteren Ortsteil mit dem Kreis. Die Helden hinein, die Fanfare erklingt, der erste Sieg gehört Ihnen.

2. Mission:
Vernichten Sie alle Feinde; Danath muß überleben



Es beginnt grausam: Hilflos werden Sie Zeuge, wie entfesselte Orks eine Ihrer Städte zerstören. Ein Eingreifen wäre jedoch reiner Selbstmord, weshalb Sie Ihren Stützpunkt im SW errichten. Der



EINE VERTEIDIGUNGSSTELLUNG: DIE KÄMPFER VORNE, DIE ELFEN IN DER ZWEITEN REIHE, SCHIFFE SICHERN NACH HINTEN.

Flugapparat klärt die Umgebung auf, wobei sich folgendes Bild ergibt: Nach N sind Sie durch einen Wald geschützt, der lediglich nach W eine schmale Passage offenläßt, durch die nördlich von Ihnen stehende Feinde eindringen können. Diese Passage wird durch zwei Wachtürme abgesichert. Das bedeutet, daß die umherstehenden Arbeiter sofort voll damit beschäftigt sind, die mitgebrachten Rohstoffe zu verbauen: In die Passage die besagten Türme, eine Schmiede, ein Haupthaus, eine Kaserne und natürlich ein Sägewerk. Sobald das steht, können die Türme zu eben den benötigten Wachtürmen ausgebaut werden. Ziemlich am Anfang kommt aus dieser Richtung ein Angriff durch einige Oger, weshalb Sie Ihre Truppen zunächst dort zusammenziehen. Sobald dies geklärt ist, werden die Oger, die östlich zwischen Ihnen und der Goldmine (80.000,-) stehen, abgeschlachtet. So, nun kann folgendes passieren: Die im SO stationierten Orks schicken Drachen, jeweils zwei, um Arbeiter zu jagen. Sollte dies der Fall sein, müssen weitere Wachtürme nach SO hin gebaut werden, die mit dazwischen zu postierenden Elfen dieser Bedrohung Einhalt gebieten. In diesem Szenario werden keine Greifenreiter zur Verfügung stehen, was bedeutet, daß Sie sich bis zu dem Zeitpunkt, an dem alle Bauwerke stehen und mit dem kontinuierlichen Ausbau der Truppe begonnen werden kann, nur so vor der frühzeitigen Zerstörung retten können. Aber es kann auch sein, daß überhaupt kein Drache erscheint, was Ihr Dasein enorm erleichtert. In diesem Falle müssen Sie sich nach Westen hin nur bei der Goldmine absichern, wo zwei Wachtürme errichtet und einige Elfen stationiert werden. Aus nicht nachvollziehbaren Gründen versucht der Computer nämlich sehr bald, Ihre Goldmine auszubeuten und schickt Hunderte von Arbeitern in den sicheren Tod. Sobald man einige Magier rekrutiert hat und der Meteorzauber zur Verfügung steht, ist alles Routine: Die Passage nach N wird noch durch einen weiteren Turm, einige Ballistas und Elfen verstärkt. Ein oder zwei Paladine bekämpfen frühzeitig vereinzelt auftretende orkische Katapulte und greifen ansonsten nur im Notfall ein. Die meisten Gegner kommen nicht mal an die Türme heran, insbesondere wenn die ersten Upgrades für Pfeile, Bögen und Elfenranger Verwendung finden. Den Rest der Truppe, also einige Elfen(ranger), Paladine und zwei Magier stationieren Sie hinter den Türmen bei der Goldmine. Nun „locken" Sie den Feind wieder, indem Sie einen Berittenen hinschicken, warten, bis der Feind zur Verfolgung ansetzt, um dann den

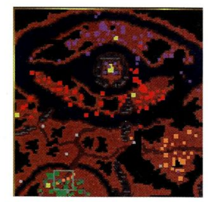


Auf einen Blick:
- 3. Mission
- 4. Mission
- 5. Mission
- 6. Mission

Reiter zurückzubeordern. Die Feinde erwartet ein Geschoßhagel von Türmen und Elfen, die voranstürmenden Oger werden von den Magiern gezielt zu armen Schweinen degradiert, und schon ist es vorbei. Die Wachtürme sind wieder keine Herausforderung für die Ballistas, womit zunächst die Revanche für die zu Beginn zerstörte Stadt erfolgt. Die Siedlung im SW wird ähnlich angegangen, wobei ein vorgeschobener Wachturm zunächst endlich Arbeit für Ihre Zwergen-Demolierer darstellt. Zeit, nach Norden zu blicken: Dort gilt es, zunächst einen Vorposten auszuheben. Routine: Wachpersonal weglocken, vernichten, Ballistas nach vorne, Wachtürme zerstören. Die Stadt im Norden greifen Sie von S und von O gleichzeitig an. Wie gesagt: Routine. Zugegeben: Wenn der Feind Drachen einsetzt, zieht sich alles etwas hin, da Sie Ihre Ressourcen in einige Wachtürme und viele Elfen investieren müssen. Die grundsätzliche Vorgehensweise ändert sich jedoch nicht.

3. Mission:

Zerstören Sie alle feindliche Burgen und Festungen; Turalyon muß lebend das Schwarze Portal erreichen.



Sie finden sich im SW der Karte in einer befestigten kleinen Stadt wieder. Als erste Maßnahme werden sofort alle vorhandenen Türme zu Wachtürmen ausgebaut. Das Hauptproblem wird sofort klar, wenn man die Goldmine näher betrachtet: Nur 30.000,- stehen zunächst zur Verfügung. Damit kann man zwar einiges anfangen, aber reichen wird das nicht. Während die Arbeiter damit beschäftigt sind, die Voraussetzungen für höhere Gebäude zu schaffen (Ställe, Ausbau der Burg zur Festung, Kirche usw.), erkunden Sie das nähere Gebiet. Aus Platz- und Geldgründen sollte hier auf den Bau eines Gnom-Erfinders verzichtet werden. Mit dem „heiligen Blick" des vorhandenen Paladins Turalyon läßt sich ausreichend Aufklärung betreiben. Im Westen stoßen Sie sehr schnell auf eine größere Siedlung der Feinde, von denen Sie auch schon einige Male angegriffen wurden. Klar, wenn Sie weiterkommen wollen, müssen die weg. Sobald Sie Ihre Ritter zu Paladinen befördern können, schicken Sie einen hin und wenden erneut die Lock-Taktik an. Das wiederholen Sie, bis die Ortschaft soldatenfrei ist. Für die anschließende Zerstörung der Stadt ist an sich nur eine Ballista nötig, die zunächst vorsichtig die Wachtürme beseitigt. Etwas nordwestlich von Ihrer Stadt entdecken Sie eine weitere Goldmine (ca. 65.000,-) mit einigen Ork-Gebäuden darum. Ein einsamer Arbeiter fällt dort Holz. Wieder ein Fall für eine Ballista, die Platz schafft. Dorthin schicken Sie nun einige Arbeiter, die zunächst das Gelände mit Wachtürmen absichern, da immer die Gefahr eines Drachenangriffs besteht. Auch hier wurden wieder völlig unterschiedliche Verläufe des Spieles festgestellt: In einem Fall wurde man relativ bald ständig von Drachen angegriffen, beim nächsten Versuch war kein einziger Drache zu sehen! Ebenso wurde der zweite Stützpunkt bei der Goldmine in einem Fall andauernd massiv von Trupps angegriffen, die mit Fähren anlandeten, im anderen Fall unterblieb dies völlig. Wie auch immer: Die Grundstrategie ändert sich nicht, wenngleich es ungemein schwieriger ist, wenn Sie dauernd gestört werden. Eines ist sicher: Der Computer mogelt hier nicht, was seine Goldreserven

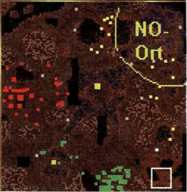


DIE BALLISTA UND DAS KATAPULT ÜBERTREFFEN DIE REICHWEITE ALLER SCHIFFE UND TÜRME.

betrifft. Sobald ihm der Zaster ausgeht, kann auch er keine Truppen mehr bauen. Wie auch immer: Sobald Ihr zweiter Stützpunkt konsolidiert ist, bauen Sie einen Hafen, schicken zwei oder drei Magier den Strand entlang und lassen sie mit ihrem Blizzard-Spruch alle erreichbaren Ziele auf der gegenüberliegenden Seite zerstören. Auf diese Weise erhalten Sie zumindest eine sichere Landezone, zu der Sie dann einige Ballistas und Paladine übersetzen, die den Rest dieser großen Insel klären. Durch die Aufklärung haben Sie das Schwarze Portal natürlich längst geortet. Das Problem dort sind die beiden Todesritter und die vier Wach- bzw. Kanonentürme. Eine Aufgabe für die Greifenreiter, die von Süden her angreifen, die beiden Bösen ausschalten und dann die Kanonentürme zerstören (an dieser Stelle sei daran erinnert, daß bei Angriffen von Greifenreitern und Drachen immer eine große Gefahr darin besteht, daß diese sich selbst verletzen, weil sie sich bei selbständiger Verfolgung beweglicher Ziele in die Schußbahnen ihrer Kollegen begeben. Also vorsichtig per Hand Angriffe dieser teuren Kameraden koordinieren). Anschließend kann man entweder mit Magiern oder Ballistas, die man südlich des Portals absetzt, die beiden hinteren Wachtürme beseitigen und den Paladin holen. Der Rest der Aufgabe besteht jetzt nur noch darin, die feindlichen Festungen zu schleifen, was wohl keiner weiteren Anleitung bedarf.

4. Mission:

Bauen Sie ein Schloß, um das Portal zu schützen, und vernichten Sie alle Feinde



Zum ersten Mal begibt sich Ihre Armee nun „auf die andere Seite", um den Krieg endlich in das Land derer zu tragen, die ihn auslösten und keine Ruhe geben wollen. Ihre Einheiten stehen um das Portal herum auf ziemlich verlorenen Posten, da weit und breit keine Goldmine auszumachen ist und außerdem von allen Seiten Angriffe drohen. Aus diesem Grunde marschiert die gesamte Truppe sofort nach O aus dem Torbereich heraus, um dann mit dem Ziel nach Süden zu schwenken, die dort bereits von dem Flugapparat lokalisierte Siedlung im Handstreich zu nehmen. Das gelingt auf Anhieb ohne nennenswerte Verluste. Nun heißt es schnell handeln, der Ort muß befestigt werden. Nach Norden hin, etwas im NO der Siedlung, werden drei Türme gebaut und zu Wachtürmen aufgewertet, da von hier aus fortwährend Drachen angreifen werden. Von grob NW werden immer wieder Katapulte in Zweier- und Dreiergruppen angreifen, weshalb dort die Ritter ste-

hen, die diese Bedrohungen weitab vor der Stadt bekämpfen. Unterstützung erhalten sie hierbei durch den einzelnen Greifenreiter. Übrigens: Was wie Pilze aussieht, sind die Bäume! Etwas westlich von der Stadt befindet sich eine weitere Goldmine, die bereits von den Clans ausgebeutet wird. Das ist natürlich nicht gut, weshalb schnell einige Ritter und Elfen dort Wache stehen sollten, um die Arbeiter des Feindes zu vernichten. Natürlich wird in der Zwischenzeit der Ort in jeder Hinsicht ausgebaut, damit Sie wieder die besseren Einheiten rekrutieren und die notwendigen Forschungen durchführen können. Über Gold braucht man sich wahrlich keine Gedanken machen: In der ortseigenen Mine stecken ca. 65.000,- und in der daneben gut noch mal so viel. Sobald die zweite Goldmine besetzt ist, wenden sich die Angriffe der Katapulte gegen die dort stationierten Truppen, die zunehmend durch Greife, Bogenschützen und weitere Paladine verstärkt werden sollten. Sobald die Truppe stark genug ist, also aus ca. 6 -7 Paladinen und ebenso vielen Greifen besteht, kann der Ort westlich des Portals angegangen werden. Nachdem sehr viele Wach- und Kanonentürme in der Gegend herumstehen, ist dies eine Aufgabe für Magier und Ballistas. Die vereinzelt herumstehenden Oger und Trolle werden auf bewährte Weise weggelockt und umgebracht, damit die Spezialisten nicht unnötig gefährdet werden. Sobald dies geschafft ist, brauchen Sie nur eine kleine Rast einlegen, die Verwundeten heilen, und schon geht's weiter mit den letzten Siedlungen im NO. Im Prinzip ist hier ebenso zu verfahren wie mit dem Ort im Westen: Vorgeschobene Wachen weglocken, hinschlachten, Magier nach vorne. Sobald die vorderen Wachttürme beseitigt sind, können die Greife den Rest besorgen, wobei natürlich bevorzugt die Drachenhorste an der Reihe sind. Die Aktionen, die zur Vernichtung dieser Siedlung anzustrengen sind, werden etwas zahlreicher sein, da es viele Wach- und Kanonentürme gibt. Wenn Sie wollen, können Sie auch mit den reichlichen Gold- und Holzreserven eine riesige Armee aufbauen und alles im Handstreich erledigen, das ist Geschmacksache.

5. Mission:
Bauen Sie drei Häfen und vernichten Sie alle Ork-Häfen

Bisher dürfte dies die einfachste Mission sein, wie sich gleich zeigen wird: Sie befinden sich mit einer kleinen Truppe im äußersten NW. Da Sie keinen Flieger dabei haben, bewegen Sie sich auf gut Glück nach Süden und stoßen schnell auf eine kleine Ork-Siedlung, die im Handstreich genommen wird. Nach SW hin entdecken Sie eine Passage zwischen den Bäumen, die mit zwei oder drei Türmen abgesichert wird, die diesmal zu Kanonentürmen ausgebaut werden, da keine Luftangriffe zu befürchten sind. Aus dieser Richtung kommen auch schnell die ersten Angriffe, die aber mit den Einheiten leicht abzuwehren sind. Die Arbeiter errichten wieder alles, was der Mensch so braucht. Holz ist genug da, nur die Goldmine ist mit knapp 40.000,- nicht das, was auf Dauer weiterbringt. Aber für den Moment reicht's. Nach Süden hin sollte man auch etwas aufpassen, da hier recht häufig Katapulte heranschleichen. Sobald Sie einen Flugapparat haben, stellen Sie fest, daß die Belästigungen von einem Dorf östlich unseres Stützpunktes kommen. Weiterhin findet sich im NO eine Goldmine mit ca. 30.000,-, etwas südöstlich davon noch eine. Bei näherer Betrachtung der Siedlung im Osten bemerken Sie, daß dort nicht sehr viel los ist. Wir schicken zwei oder drei Soldaten zu der Mine im NO, um eine eventuelle Ausbeutung durch den Feind zu verhindern, und rekrutieren inzwischen ca. 8 Paladine, zwei Ballistas und einen Magier (letzteren nur, weil's Spaß macht, unbedingt nötig ist er nicht). Nun geht's wieder wie gehabt: herumstehende Wachen weglocken, umbringen und mit dem Magier die Kanonentürme zerstören. Anschließend ca. sechs Paladine hinschicken und alles klar machen lassen, wobei wieder bevorzugt auf die Kasernen zu achten ist. Nun können alle nachkommen, da Sie an diesem Ort den zweiten Stützpunkt ausbauen. Die ersten beiden Häfen können nebeneinander in der Bucht westlich des Ortes errichtet werden, einer jedoch nach Süden hin. Die Küste sollte mit einigen Kanonentürmen und Ballistas gesichert werden, da der Feind über eine recht ansehnliche Marine verfügt. Nun wird erst eine kleine U-Boot-Flotte gebaut, um damit eben diese Marine sowie die Ölbohrtürme schnellstmöglich zu versenken bzw. niederzubrennen.

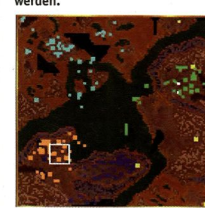
DER GIPFEL DER DUMMHEIT! SELBST FESTUNGEN SCHRECKEN DEN FEIND NICHT AB, DIE ARBEITER IN DEN TOD ZU SCHICKEN.



AN DIESEN BEFESTIGUNGSANLAGEN BEISST SICH DIE HORDE EIN UMS ANDERE MAL DIE ZÄHNE AUS.

Eigentlich braucht man nicht mehr zu tun, als mit diesen U-Booten danach die Ork-Häfen zu vernichten; da Sie aber gründlich sind und überflüssige Verluste vermeiden wollen, bauen Sie auch noch eine Fähre und drei Schlachtschiffe. Mit der Fähre bringen Sie ca. sechs Paladine über die See nach Süden, um dort dem Treiben ein Ende zu bereiten. Mit den Schlachtschiffen schießen Sie auf der Insel im SW die Kanonentürme ab; wahrscheinlich versucht der dort befindliche Todesritter, ein wenig herumzuzaubern, was ihn jedoch in die Reichweite der Bordgeschütze bringt. Fatal für ihn. Wer mag, kann natürlich auch diese Insel noch „säubern"; notwendig ist es nicht, da nun, ohne Türme an der Küste, die U-Boote in Verein mit den Schlachtschiffen sehr schnell und risikolos die restlichen Häfen zerstören können, womit diese Schlacht auch schon wieder entschieden wäre.

6. Mission:
Vernichten Sie den Bleeding-Hollow-Clan (orange); Turalyon und Danath müssen anschließend in den roten Kreis zurückgebracht werden.



Ihre Truppe befindet sich im NO, neben dem roten Kreis, zu dem die Helden anschließend zurückgebracht werden müssen. Durch die zwei mitgebrachten Flieger checken Sie die Lage: Südlich des



Auf einen Blick:
- 7. Mission
- 8. Mission
- Kadgar und das Tor

Kanals ist ein relativ schwaches Ork-Camp. Wenn Sie dieses einnähmen, hätten Sie zunächst Ruhe vor landgestützten Angriffen, da es von Wasser umgeben ist. Also wird die Truppe verladen und im SW dieses Dorfes an Land gesetzt. Die Marine fährt mit, um einschreiten zu können, falls andere Clans Sturmtrupps übersetzen wollen. Sie gliedern die Truppe am Strand so, daß ein Angriff aus Richtung des Dorfes abgefangen werden kann: Also Kämpfer und Ritter nach vorne, Elfen und Ballistas in die zweite Reihe. Durch einen Ritter locken Sie, gegebenenfalls mehrmals, die bewachenden Oger heraus, um den Ballistas die Möglichkeit zu geben, beide Kanonentürme auszuschalten. Sobald dies geschehen ist, stürmen Sie den Ort und zerstören sofort die Kaserne. Die Arbeiter errichten zwischenzeitlich gleich wieder Türme, die zu Wachtürmen ausgebaut werden, da, wie die weitere Aufklärung zeigte, der Clan im Süden der Karte über Drachenhorte verfügt. Es werden auch bald, immer paarweise, Drachen geschickt, die entweder Schiffe angreifen und von den Zerstörern bekämpft werden, oder aber das Dorf angreifen. Da der Feind im Süden nicht über sehr viel Gold verfügt, ist ein Ende dieses Terrors abzusehen. Während des Aufbaus der Struktur werden immer wieder Sturmtrupps des schließlich zu vernichtenden Clans landen, die mit Ogern, Grunzern und Katapulten versuchen, Ihre Bemühungen zu vereiteln. Mit einigen weiteren Türmen am Ortseingang werden diese Versuche jedoch im Sande verlaufen. Es geht nun darum, schnellstmöglich einen Hafen und eine Erfinderwerkstatt zu erstellen, damit Sie einige U-Boote bauen können. Das tun Sie am besten westlich des Stützpunktes, da dort auch gleich eine Ölquelle sprudelt. Auf die mitgebrachte Marine werden Sie nicht lange zählen können, da der orange Clan bald starke Flottenverbände schicken wird. Sobald Sie ca. drei U-Boote besitzen, bereiten Sie dem Ärgernis der Überfälle ein jähes Ende: Die nächste Fähre mit Truppen der Orks wird versenkt; anschließend die verbliebenen Schiffe, die Öltürme und schließlich die Häfen. Das alles geht sehr gut, man muß die U-Boote nur von Hand einweisen, damit sie nicht zu nahe an die Kanonentürme herankommen. Nun wird es richtig schön, da Sie jetzt in der Lage sind, alles in Ruhe auf- und auszubauen. Mit anderen Worten: De facto ist diese Schlacht schon gewonnen, zumal Sie im SO des Stützpunktes noch zwei weitere Goldminen vorfinden. Zusammen mit der des eroberten Ortes (ca. 62.000,-) verfügen Sie nun über weitere ca. 90.000 Taler. Befriedigt vernehmen Sie das Geräusch, wenn die Feinde ihre ausgebeuteten Minen einreißen; ein Blick auf die drei verbliebenen Dörfer zeigt, daß dort nicht mehr viel los ist. An sich bräuchten Sie jetzt nur noch zwei Schlachtschiffe bauen, die die küstennahen Türme vernichten und eine Gruppe von Greifen rekrutieren, die die Reste des orangenen Clans zur Hölle schickt. Um die „Angelegenheit Orange" zu beschleunigen, kann noch ein Trupp Paladine mit zwei Ballistas übergesetzt werden, die dann bei der Zerstörung der orangen Gebäude mithelfen. Endlich werden die Helden Turalyon und Banath verladen und zu dem Kreis zurückgebracht. Das war's.

7. Mission:
Zerstören Sie den Drachen Deathwing und seine Burg;
Khadgar, Alleria und Kurdran müssen überleben.





GUT ERWISCHT! GERADE, ALS DER FEIND DIESE MINE AUSBEUTEN WOLLTE, TRAF UNSERE TRUPPE EIN.

Sie befinden sich, wieder vereint mit der Heldin Alleria, auf einer trostlosen Insel im Süden der Karte. Im SO können Sie beobachten, wie eines Ihrer U-Boote gerade ein feindliches Schiff versenkt. Ein am Strand stehender Axtwerfer betrachtet den Vorgang höchst interessiert, kann jedoch nicht eingreifen. Verladen Sie Ihre Truppe in die beiden Fähren und geben Sie den Zerstörern die Order, den Troll umzubringen. Anschließend landen Sie und wandern vorsichtig nach Osten, wo Sie bald auf eine kleine Siedlung stoßen, die sofort erobert wird. In einem Gehege finden Sie einige Arbeiter und Elfen vor. Die Arbeiter beginnen sofort mit der Errichtung einer Sägemühle und eines Haupthauses. Die Elfen stellen Sie im Norden auf, da von dort Drachenangriffe zu erwarten sind. Die Paladine dahinter, damit sie im Notfall heilend eingreifen können. Nachdem Haupthaus und Sägewerk stehen, stellen Sie erstaunt fest, daß Sie nur noch Farmen und einen Hafen bauen können. Mit anderen Worten: Jeder einzelne Kämpfer ist unbedingt am Leben zu erhalten, da es keinen Ersatz gibt! Zum Glück können Sie Ihr Gold (nur 22.000,-) in lebenswichtige Upgrades der Pfeile investieren, um weitere Drachen effizienter zu bekämpfen. Der einzige Flugapparat ist sehr wichtig, da nur mit ihm feindliche U-Boote entdeckt werden können. Eine vorsichtige Aufklärung ergibt, daß die See von einigen Ork-Schiffen kontrolliert wird. Nun bauen Sie den Hafen, fördern etwas Öl (eine Quelle ist ganz in der Nähe) und bauen eine Flottille von etwa 8 Zerstörern. Sobald diese bereitstehen, schicken Sie diese mit dem Flugapparat auf die Reise nach Norden. Aufgrund Ihrer Übermacht ist die feindliche Flotte nebst dem einzigen U-Boot schnell versenkt. Mit den Zerstörern vernichten Sie nun alles, was von See aus erreichbar ist, insbesondere die Türme, damit später die Fähren mit der Truppe gefahrlos passieren können. Die weitere Aufklärung ergibt, daß noch mehr verbündete Truppen von Orks gefangengehalten werden, so auch der Greifenreiter-Held Kurdran. Um die Gehege herum stehen massenweise Skelette, weshalb sich ein sehr vorsichtiges Vorgehen empfiehlt. Befreien Sie zunächst die Gruppe im Norden.



MIT DIESER AUFSTELLUNG SOLLTEN SIE DIE NÖRDLICHE GRUPPE BEFREIEN.

Nehmen Sie in Strandnähe eine Verteidigungsposition ein; ein Paladin reitet nun auf die Wachen des Geheges zu und lockt sie zu Ihrer Gruppe am Strand, die dann kurzen Prozeß machen kann. Das wird so oft wiederholt, bis die Gegend um das Gehege feindfrei ist und Sie Ihre Genossen befreien können. Bei dem etwa in der Mitte

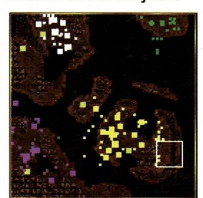
der Karte liegenden Käfig ist es etwas schwieriger, da hier zusätzlich zwei Kanonentürme und ein Katapult stehen. Keine Frage: Die Türme sind ein gefundenes Fressen für den Magier Khadgar, der gottlob den Meteor-Spruch beherrscht. Aber erst müssen die Skelette vernichtet werden, was wieder sehr gut mit einer Kombination von Weglocken und Exorzismus funktioniert. Anschließend läßt es Khadgar zweimal regnen, die restlichen Skelette sind schnell vernichtet und das Katapult kommt im Idealfalle gar nicht erst zum Schuß. Wenn man das alles schön langsam und sorgfältig durchführt, ist bis jetzt kein einziger Toter zu beklagen! Nachdem Sie den letzten Helden befreit haben, betrachten Sie das Dorf im Osten etwas genauer: Der Zugang von Westen her wird durch Kanonentürme sehr erschwert, weshalb der Greif eingesetzt wird, um einen nach dem anderen zu vernichten. Normalerweise greift keiner der in dem Dorf herumstehenden Axtwerfer ein, auch der Todesritter hält sich zurück. Trotzdem postieren Sie vorsichtshalber einen Paladin mit voller Spruchstärke hinter dem Greifen, um notfalls den Todesritter exorzieren zu können, was dieser ohnehin tut, nachdem die Kanonentürme beseitigt sind. Die Axtwerfer werden den Paladin verfolgen, der zu den eigenen Reihen zurückreitet, und laufen so Ihrer wartenden Truppe direkt ins Messer. Nun kommt der Magier wieder zum Einsatz, der die verbliebenen Wachtürme aus sicherer Entfernung zerstört. Die wenigen Grunzer darf dann der Greif jagen. So, alles erledigt, oder? Weit gefehlt! Es verbleibt noch die Aufgabe, den Drachenhort zu zerstören, der sich grob südwestlich des Dorfes, unzugänglich in den Bergen befindet. Postieren Sie Ihre Elfen



DEN DRACHENHORT KANN NUR KADGAR ZERSTÖREN.

und den Magier in lockerer Anordnung am Rande des Gebirges und schicken Sie den Greifen zu Deathwing, der mißvergnügt vor seinem Nest herumflattert. Deathwing wird den Greifenreiter natürlich verfolgen und fliegt prompt in die gestellte Falle. Vorsichtshalber sollte man hinter die Elfen und in die Nähe des Greifen die Paladine aufstellen, damit sie wieder mit ihrem Heilspruch eingreifen können. Deathwing hat zwar deutlich mehr Lebensenergie als ein normaler Drache, haucht seine schwarze Seele jedoch trotzdem schnell aus. Nun muß der Greif noch den Hort des Drachen einäschern, und schon kann die Siegesfeier beginnen.

8. Mission:
Zerstören Sie alles und jeden!



Ein klarer, unmißverständlicher Auftrag. Wenn Sie den Flugapparat nach Westen schicken, werden Sie eine kleine Ork-Siedlung vorfinden. Dieses Städtchen liegt auf einer Landzunge, die den gesamten NW-Bereich einnimmt und durch einen Kanal von den anderen beiden Inseln getrennt ist. Keine Frage: Dort müssen Sie hin, um Ihren Stützpunkt zu errichten. Wahrscheinlich werden Sie von Süden und von SO her recht bald von feindlichen Kriegsschiffen angegriffen. Achten Sie darauf, daß auf jeden Fall Ihr Schlachtschiff und die Fähren überleben, sonst ist das Spiel bereits jetzt verloren! Sobald dies überstanden ist, zerstören Sie mit dem Schlachtschiff die beiden Kanonentürme, die das westliche Dorf nach Osten hin absichern. Anschließend landen Sie Ihre Kämpfer dort an. Es ist wichtig, im nun folgenden Kampf zumindest die Elfen durchzubringen, da von der Insel im SW andauernd Drachen kommen. Gruppieren Sie die Kämpfer, wie gehabt, am Strand, und locken Sie die Dorfbesatzung heraus. Da im SW des Dorfes noch ein Wachturm steht, ist es nicht gut, wenn Ihre Männer allzu übereifrig fliehenden Feinden nachsetzen; versuchen Sie, dies mit dem Befehl „Stellung halten“ weitgehend zu unterbinden. Sobald die Ork-Kämpfer tot sind, werden sofort der Wachturm und die beiden Kasernen zerstört, erst dann das Haupthaus. Zwischendurch holen Sie die Arbeiter, die sofort im Westen zwei Türme errichten, die sinnvollerweise etwas weiter im Land stehen sollten, um nicht ebenfalls durch Kriegsschiffe zerstört zu werden. Diese Türme werden zu Kanonentürmen aufgewertet, da aus dieser Richtung meist die Überfallkommandos der Orks kommen. Dies bedeutet, daß die anderen Arbeiter in Windeseile Schmiede, Haupthaus und Sägewerk errichten, da nach Süden hin ein Wachturm zur Drachenabschreckung benötigt wird. Apropos Süden: Sobald die erste Siedlung geklärt ist, sollten die beiden Demolierzwerge die im SW Ihrer neuen Stadt liegenden Wachtürme sprengen, damit die Truppe die dortige Kaserne vernichten kann, ansonsten erfolgen zusätzliche Angriffe mit Katapulten. Die Sägemühle wird so schnell wie möglich mit den ersten Upgrades der Elfenpfeile beauftragt, damit die Drachenbekämpfung etwas schneller geht. Zugegeben: Um bis hierher zu kommen, bedarf es womöglich einiger Anläufe, deshalb speichern Sie nach jedem erfolgreichen Teilschritt ab. Es ist möglich, einen Großteil der mitgebrachten Truppe am Leben zu halten und die ersten Drachen abzuwehren. Insgesamt verfügen Sie mit den beiden Goldminen auf der Landzunge über ca. 35.000 und ca. 60.000 Goldeinheiten sowie über Holz bis zum Abwinken, wogegen dem Feind sehr schnell das Gold ausgeht. Sobald Ihre Kaserne und einige Bauernhöfe stehen, trainieren Sie noch einige Elfen. Verstärken Sie die Siedlung noch durch zwei weitere Wachtürme, damit Sie der Drachenplage noch besser begegnen können. Zwei Ballistas werden hinter die Türme im Osten gestellt und warten, bis die Arbeiter neben diesen Türmen ein wenig Wald geschlagen haben, damit dort patrouillierende Orkschiffe in ihren Wirkungsbereich geraten. So, wenn bisher alles geklappt hat, können Sie in Ruhe den Stützpunkt ausbauen. Sobald Sie über Paladine verfügen, ist der Käse an sich schon gegessen. Die Drachen sind nun bereits vernichtet, bevor sie ernstlichen Schaden anrichten, und die verwundeten Elfen können geheilt werden. Ei-

KADGAR UND DAS TOR



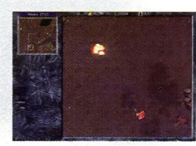
NUR KADGAR KANN DAS PORTAL ZERSTÖREN. ER BEGINNT MIT DEM METEORITENZAUBER...



...DER SCHNELL WIRKUNG ZEIGT.



DANNACH GEHT'S KLEIN KLEIN WEITER...



...ABER SCHLIESSICH IST ES GESCHAFFT!



Auf einen Blick:
- 9. Mission
- 10. Mission
- 11. Mission

gentlich brauchen Sie jetzt nur noch einen Greifenhorst, ein Hafen ist nicht zwingend notwendig, auch wenn Ihre Fähren mittlerweile versenkt wurden. Ein Blick auf die beiden Inseln zeigt, daß dort jede Menge Kanonentürme und nur wenig Wachtürme herumstehen. Für vier oder fünf Greifen ist es also kein Problem, die gesamte restliche Aufgabe alleine zu erfüllen. Sobald das kleine Geschwader bereitsteht, werden erstmal die beiden Todesritter auf der südlichen Insel eliminiert. Schicken Sie die Greifen zwischen den Einsätzen immer wieder zum Heilen nach Hause, damit Sie nicht unnötig Zeit und Geld in die Rekrutierung neuer Flieger investieren müssen. Anschließend wird die Insel von anderen Belästigungen gesäubert, also von den wenigen Axtwerfern und den Wachtürmen dort. Sollte zwischendurch ein Drachen Ihre Greifen angreifen, fliegen diese zurück zur Stellung. Der Drachen wird zuverlässig folgen, was er spätestens dann bereut, wenn er in die Reichweite der Elfenbogen gerät. Irgendwann hat der gutmütigste Mensch genug: Die Drachenplage wird nun im Keim erstickt, indem die Greifen als nächstes den Drachenhort aufs Korn nehmen. Einer oder zwei sollten hierbei immer die Arbeiter vertreiben, die versuchen, den Schaden zu begrenzen. Anschließend zerstören Sie die Festung, achten aber darauf, daß die verbliebenen Arbeiter nicht sofort wieder einen neuen Drachenhort aufbauen. Sobald diese Hauptbedrohung endgültig beendet ist, wird die Insel noch von sämtlichem Feindpersonal gesäubert. Die zweite Insel ist nur noch Routine. Wer mag, kann natürlich zur Unterstützung einen Hafen und eine Fähre bauen, damit die Zerstörungen beschleunigt durchgeführt werden können. Eigentlich schaffen es die Greife jedoch auch alleine, da auch die zweite Insel nur wenige Wachtürme besitzt und die Zerstörer, die dort herumkreuzen, auch kein großes Problem darstellen, der Rest also nur eine Frage der Zeit ist. Schade eigentlich: Nach dem hektischen Beginn dieses Szenarios hätte man etwas mehr an Herausforderung erwarten können!

9. Mission:
Zerstören Sie die Festung des Shadowmoon-Clans (schwarz); schleifen Sie das Heiligtum von Ner'zhul!



Auch dieses Szenario ist geprägt von enormer Anfangshektik. Ihre kleine Truppe wendet sich sofort nach Osten, wo recht bald am unteren Kartenrand eine Goldmine zu finden ist (ca. 80.000,-). Holz ist in rauhen Mengen vorhanden, womit nichts gegen den Entschluß spricht, hier den Stützpunkt zu bauen. Sofort werden nach Osten und Norden zwei Türme errichtet, wobei die nördlichen zu Wachtürmen und die östlichen zu Kanonentürmen ausgebaut werden, nachdem die dafür notwendigen Einrichtungen stehen. Bis dahin erfolgen aus östlicher Richtung massive Angriffe von Axtwerfern und Grunzern, von Norden kommen Drachen. Es kommt darauf an, die vorhandenen Truppen weitgehend zu erhalten, da erst die Farmen gebaut werden müssen, um Nachschub rekrutieren zu können. Sobald die östlichen Türme zu Kanonentürmen ausgebaut worden sind, ändert sich die Taktik des Feindes: Jetzt schickt er jeweils zwei Katapulte, die rechtzeitig abzufangen sind. Zu Beginn der Bautätigkeiten sollten die beiden Ritter im Norden Stellung beziehen, um dort einen Todesritter abzufangen, koste es, was es wolle. Dieser Kerl würde ansonsten mit seinem Verwesungszauber Ihre Bemühungen enorm behindern! Sobald durch entsprechende Ausbauten Ritter verfügbar sind, werden davon ca. 5 oder 6 trainiert, die anschließend die restlichen Wachen aus dem Dorf im Osten locken. Danach macht eine Ballista mit den Kanonentürmen dort kurzen Prozeß, womit der endgültigen Schleifung dieses Ortes nichts mehr im Wege steht. Auch hier genießen die Kasernen absoluten Vorrang, da der Feind, wovon auch immer, bis zuletzt Katapulte baut. Etwas nördlich des Ortes befindet sich ein Gehege mit gefangenen Verbündeten, die natürlich sofort befreit werden. Ihre Türme wurden zwischenzeitlich noch durch weitere Wachtürme verstärkt; zusätzlich werden nun hauptsächlich Elfen trainiert, die natürlich durch die fortwährenden Upgrades immer effizienter in der Drachenabwehr werden und zusammen mit den Türmen hin und wieder erfolgende Angriffe von Fußtruppen des nördlichen Ortes erfolgreich zurückschlagen können. Sobald der östliche Ort zerstört ist, geht's wieder los mit der Herauslockerei. Zwischenzeitlich konnten die ersten Greife rekrutiert werden, die den Drachenhorst auseinandernehmen, damit endlich Ruhe ist. Weitere Aufklärungen zeigen, daß etwas nordwestlich unseres Stützpunktes eine weitere Goldmine mit stolzen 80.000,- liegt, zu der einige Arbeiter, eskortiert durch einige Elfen und Paladine, entsendet werden. Auch der Feind wird diese Mine bald ausbeuten wollen, weshalb es schon wichtig ist, dies durch entsprechende Truppenstärke zu vereiteln. Fast überflüssig zu sagen, daß neben dieser neuen Mine, die übrigens erst aus dem Wald geschlagen werden muß, ein neues Sägewerk sowie ein Haupthaus errichtet werden sollte. Langsam dürfte nun die Zeit reif sein, den nördlichen Ort zu stürmen, was eigentlich kein Problem mehr darstellt. Als nächstes bemerken Sie die unzähligen Skelettkrieger die weiter im Norden in der Gegend stehen. Postieren Sie eine Truppe von ca. 6 Elfen und 6 Paladinen etwas südlich dieser Ansammlung und beginnen Sie wieder mit der Lockerei, was durch den Exorzismus-Spruch enorm erleichtert wird. Anschließend werden die Türme durch Zwerge, Greife und Magier vernichtet. Die Dämonen, die um das Heiligtum herumflattern, kann man ebenso in den Schußbereich der Elfen locken wie andere Truppen auch. Den Todesritter im Kreis der Runensteine überläßt man den Greife oder exorziert ihn, ganz nach Belieben. Der Rest ist wieder blanke Routine: Um die Festung nördlich des Heiligtums herum stehen noch einige Ogermagier, die auf bewährte Weise weggelockt werden. Besonders gut kommt hier immer der Schweine-Spruch unserer Zauberer. So, nun wird das Heiligtum mitsamt den Runensteinen zerstört und die Festung niedergebrannt, und schon sind Sie wieder fertig.



WENN SIE MIT MEHREREN GREIFEN ATTACKIEREN, MÜSSEN SIE IMMER DARAUF ACHTEN, DASS SICH DIE VÖGEL NICHT SELBST SCHADEN ZUFÜGEN.

10. Mission:
Halten Sie die Festung, bis sich die Orks zurückziehen; alle Helden müssen hierbei überleben.



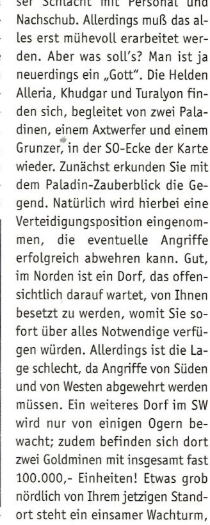
Hier handelt es sich um einen typischen Fall von mißverständlichem Auftrag. Wer nämlich darauf wartet, daß sich auch nur ein einziger Ork zurückzieht, wird dieses Szenario nicht beenden können. Tatsächlich ist es wieder so, daß jeder Kämpfer und jedes Gebäude vernichtet werden muß, bevor man sich weiteren Taten zuwenden darf. Die anfängliche Hektik des letzten Szenarios wird durch dieses noch weit übertroffen. Die allgemeine Lage: Ein Dorf im SW schickt Oger, Grunzer und Axtwerfer zu Ihrem westlichen Tor. Ein weiteres Dorf direkt im Westen sendet Katapulte (Massen!), Axtwerfer und Grunzer zur, die gleichzeitig von Drachen angegriffen wird, welche von einem Dorf im Norden entsendet wurden. Der Schlüssel zum Sieg besteht darin, daß Sie wie verrückt Wach- und Kanonentürme bauen, die die gefährdeten Zonen schützen. Zusätzlich wird zunächst wieder alles unternommen, um die Elfen besser auszustatten, die besonders an der Nordmauer einzusetzen sind. Da die Türme bevorzugt angegriffen werden, sollten auch zwei, besser drei Arbeiter bereitstehen, um zwischen den Angriffen die Brände zu löschen. Setzen Sie Ihre Helden nur im Notfall ein, da das Spiel verloren wäre, wenn auch nur einer stirbt! Die wichtigen Gebäude sollten im Süden der Festung errichtet werden, da sie dort keinem unmittelbaren Zugriff ausgesetzt sind. Sobald Paladine verfügbar sind, können diese zur Verstärkung der westlichen Flanke herangezogen werden; ihre Hauptaufgabe wird jedoch wieder die Heilung unter Gefechtsbedingungen sein. Etwas westlich der Festung liegt eine Goldmine mit knapp 60.000,-. Zusammen mit der Mine innerhalb der Burg hätten Sie dann knapp 130.000,- Einheiten Gold! Wow! Allerdings müssen dort erst zwei Oger, ein Wach- und ein Kanonenturm ausgeschaltet werden. Sobald Greife rekrutiert werden können (was hoffentlich SEHR bald möglich ist), ist dieses Problem schnell gelöst. Die Arbeiter errichten auch dort ein paar Türme, die die Arbeiter des Feindes, die massiert herankommen, auf Distanz halten. Sobald den Orks nämlich das Gold ausgeht, lassen die Angriffe im Westen spürbar nach. Mit ca. 6 Greife nehmen Sie dann die wichtigsten Gebäude des Dorfes im SW auseinander, wobei die Wachtürme (vorsichtig!) zuerst an der Reihe sind. Das Dorf im Westen gibt Ruhe, weshalb Sie sich mit den Greife um die beiden Drachenhorste im Norden kümmern können. Natürlich muß das nicht in einem Aufwasch gehen, zumal im Norden noch einige Wachtürme und Axtwerfer zu beseitigen sind. Also schön eines nach dem anderen, zwischendurch zum Heilen nach Hause, und die Angelegenheit ist schnell geklärt. Der Rest muß nicht mehr en detail erklärt werden, denn die Zerstörung von fast entvölkerten Ork-Stützpunkten dürfte mittlerweile Routine sein. Die abschließende Statistik zeigt, daß Sie nun ein „Gott“ sind. Ob Ihnen das bei der nächsten Aufgabe helfen wird, werden wir gleich sehen.



RECHTZEITIG GESICHERT! TROTZ DER BEFESTIGUNGEN SCHICKT DER FEIND EINEN ARBEITER NACH DEM ANDEREN.

11. Mission:
Zerstören Sie alle Feinde; alle Helden müssen überleben!





Ein Ork-Stamm bietet eine Allianz an und versorgt Sie während dieser Schlacht mit Personal und Nachschub. Allerdings muß das alles erst mühevoll erarbeitet werden. Aber was soll's? Man ist ja neuerdings ein „Gott“. Die Helden Alleria, Khudgar und Turalyon finden sich, begleitet von zwei Paladinen, einem Axtwerfer und einem Grunzer, in der SO-Ecke der Karte wieder. Zunächst erkunden Sie mit dem Paladin-Zauberblick die Gegend. Natürlich wird hierbei eine Verteidigungsposition eingenommen, die eventuelle Angriffe erfolgreich abwehren kann. Gut, im Norden ist ein Dorf, das offensichtlich darauf wartet, von Ihnen besetzt zu werden, womit Sie sofort über alles Notwendige verfügen würden. Allerdings ist die Lage schlecht, da Angriffe von Süden und von Westen abgewehrt werden müssen. Ein weiteres Dorf im SW wird nur von einigen Ogern bewacht; zudem befinden sich dort zwei Goldminen mit insgesamt fast 100.000,- Einheiten! Etwas grob nördlich von Ihrem jetzigen Standort steht ein einsamer Wachturm, davon wiederum etwas nordöstlich ein Sägewerk mit einem Arbeiter. Während Sie erkunden, werden Sie in der Tat andauernd von einzelnen Grunzern und Katapulten angegriffen, was jedoch weiter nicht schlimm ist. Marschieren Sie nun zu dem Turm und nehmen ihn in Besitz. Anschließend tun Sie dasselbe mit dem Arbeiter und seinem Sägewerk. Das bringt den Vorteil, neben dem Turm einen weiteren errichten lassen zu können; den Arbeiter schicken Sie dann in eine sichere Ecke, den brauchen Sie später nochmal. So, mit zwei Türmen im Kreuz läßt sich's gut verteidigen. Machen Sie nicht den Fehler und reiten in das nördliche Dorf! Es wäre sofort der Teufel los! Vielmehr locken Sie erst die Oger des südwestlichen Dorfes zur Verteidigungsstellung. Anschließend beseitigt der Magier die beiden Türme und schon ist das Dörfchen sturmreif! Es werden vorerst nur die wichtigen Gebäude und die Arbeiter vernichtet. Wenn Ruhe eingekehrt ist, wenden Sie sich endlich dem verheißungsvollen Ort im Norden zu. Natürlich kann der Ar-



Auf einen Blick:
- 12. Mission





AUF DIE STATISTIKEN BRAUCHEN SIE NICHT VERZICHTEN.



DIE ROHSTOFFE SIND VERBRAUCHT, DIE ARBEITER STEHEN UNTÄTIG HERUM. DIESE SIEDLUNG IST JETZT STURMREIF.

beiter von der Sägemühle auch hier im SW den Grundstein zu einem Stützpunkt legen, doch es geht auch anders. Sobald Sie am Haupthaus des Norddorfes vorbeireiten, fällt Ihnen der gesamte Ort zu, woraufhin am Westrand sofort ein Kampf entbrennt. Sie greife vorsichtig ein und postieren Ihre Truppe dann dort, wiederum in Verteidigungsposition. Die herumstehenden Arbeiter bauen zur Unterstützung einen Turm, der zum Kanonenturm aufgewertet wird, sobald die Schmiede steht. Ein neues Sägewerk beschäftigt sich unverzüglich mit dem ersten Upgrade der Wurfäxte. Weitere Türme im Bereich des ersten Sägewerkes (das mittlerweile längst zerstört wurde) sichern nach Süden ab. Trainieren Sie genug Arbeiter, um schnell weitere Ausbauten in Auftrag geben zu können. Die westliche Truppe wird noch durch einen oder zwei Axtwerfer verstärkt, das reicht. Nun muß noch die Gruppe Trolle und das Katapult westlich des Dorfes durch den bewährten Locktrick vernichtet werden, und schon geht alles wesentlich gemütlicher. Die nächsten Trolle und Grunzer entsenden Sie zu der dritten Goldmine, etwas südwestlich des Dorfes, da dort wahrscheinlich bald die Arbeiter des verbliebenen Stammes aufkreuzen werden. Sobald Sie Oger trainieren können, wird auch ein solcher zur Verstärkung dorthin entsandt. Die nächsten Orkkämpfer sichern schließlich den NW-Zugang zu dem Dorf im Süden, womit der Feind von allen Goldvorräten abgeschnitten ist! Die Goldminen im SW beuten Sie natürlich aus. Nun ist es an der Zeit, einen Drachenhorst zu bauen, womit auch diese Schlacht de facto schon entschieden ist. Der Rest ist wieder Routine, bei der Drachen, Magier und Todesritter alles in bewährter Manier erledigen können. Anschließend werden Sie, der „Gott", zum „Designer" befördert, womit die Frage, wie wohl dereinst alles anfing, endgültig geklärt sein dürfte.

12. Mission:
Zerstören Sie das Portal! Nur Khadgar kann das, weshalb er überleben muß!



Sie werden Zeuge einer furiosen Schlacht mit einer noch nie dagewesenen Anzahl orkischer Kämpfer, die eine Ihrer Festungen in der Nähe des Portals schleifen. Nachdem es absolut keinen Sinn hätte, hier einzugreifen, verhalten Sie sich mucksmäuschenstill und warten ab, bis die Horde an den Befestigungen Ihrer Reserve im SO schließlich verblutet. Einige etwas nordwestlich der SO-Truppe herumstehende Arbeiter retten Sie, indem Sie diese hinter die Frontlinie nach SO schicken. Gemeinsam mit den anderen dort können sie sich sofort nützlich machen, indem sie Gold abbauen und Holz schlagen. Einer baut am Rande des Gebirges, das den Stützpunkt im SO nach Norden hin abschirmt, zwei Wachtürme in der Nähe der nach Westen sichernden Soldaten, damit eventuelle Überfälle mit Drachen abgewehrt werden können. Weiterhin geben Sie in der bereits vorhandenen Kirche die Erforschung des Paladins in Auftrag; die Schmiede und das Sägewerk beginnen sofort mit den ersten Upgrades. Sobald Ruhe eingekehrt ist, sprengen Sie sich mit dem NO-Kontingent durch den Fels und wenden sich sofort etwas nach Westen. Die Aufklärung durch den Paladin-Spruch ergab, daß im NW ein starker Ork-Stützpunkt über zwei Drachenhorste verfügt; denen sollten Sie jetzt noch nicht zu nahe kommen. Im NO befindet sich ein Ork-Dorf, das nur von einigen wenigen Ogern, Grunzern und Axtwerfern bewacht wird. Das können Sie mit Ihrem NO-Kontingent locker einnehmen. Stellen Sie sich wieder in Verteidigungsposition kurz vor dem, mit Türmen bewachten, nordöstlichen Eingang des Dorfes und locken Sie die Bewacher. Danach werden wieder sofort alle wichtigen Gebäude und alle Arbeiter vernichtet, und schon ist es geschafft. Zu Ihrer Freude stellen Sie fest, daß die Mine des Dorfes noch deutlich über 210.000,- Einheiten Gold beinhaltet! Der Clan im NW verhält sich übrigens still, wenn Sie jetzt am Anfang die Kurve nach Osten eng genug nehmen. Kommen Sie ihm zu nahe, erwächst Ihnen zusätzlicher Streß durch andauernde Drachenüberfälle in Ihrem Rücken! Sobald dies erledigt ist, vereinigen Sie das NO-Kontingent mit der Reserve im SO. Vorausschauend lassen Sie an der nächsten Mine, die auf dem Weg passiert wird, noch einen Paladin und zwei Elfen zurück, da es absehbar ist, daß dem Clan im SW, der das Tor bewacht, bald das Gold ausgeht. Nach der Vereinigung können Sie in relativer Ruhe den Stützpunkt weiter ausbauen, da der schwache SW-Clan nur hin und wieder einige Grunzer schickt, die vor den Kanonentürmen im Westen Ihres Stützpunktes liegenbleiben. Der Rest ist wieder schnell erzählt: Sobald Ihre Streitmacht genesen und um einige Paladine und Elfen verstärkt worden ist, locken Sie die Portal-Bewacher, einige Oger, weg, um sie vor den Türmen in aller Ruhe umzubringen. Mittlerweile dürften auch einige Greife zur Verfügung stehen, die sich, gemeinsam mit Zauberern und Ballistas, um die restlichen Einrichtungen in der Nähe des Portales kümmern. Der Ordnung halber zerstören Sie mit Zauberern, Greife und Ballistas schließlich auf die oft geübte Weise auch noch den Stützpunkt im NW, da Sie ja nicht riskieren wollen, daß die dort oben doch noch aufwachen und Khadgar bei der Ausübung seiner letzten Pflicht stören. Endlich ist es geschafft: Khadgar kann sich zum Portal begeben, um es mit seinen arkanen Kräften langsam, aber sicher zu zerstören, damit wieder Ruhe in Azeroth einkehrt.

Uwe Symanek

Auf einen Blick:
- Geleitschutz - die Eskorten-Missionen
- Über den Wolken - die Luftkampf-missionen
- S.O.S. - die Alarmstart-Missionen
- Can you hear me



ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

DIE MISSIONEN WERDEN MIT KLEINEN LANDKARTEN-GRAFIKEN ERKLÄRT (O.). AUSSERDEM GIBT ES FÜR JEDEN FLIEGER IN DER DATENBANK INFORMATIONEN (U.).

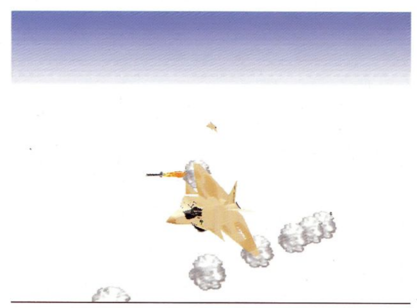
Advanced Tactical Fighters heißt der neue Streich von Electronic Arts. Optisch kein großer Unterschied zum Vorgänger, US Navy Fighters, kommt ATF mit einer Reihe neuer Flugzeuge daher. Geflogen wird diesmal in zwei Kampagnen, die jeweils 40 Missionen umfassen.

In Kampagne Nummer 1, Ägypten, gilt es, den islamischen Extremisten den Garaus zu machen. Als Pilot einer Staaten-Föderation der USA, Frankreich und Israel müssen Sie für die Wiederherstellung des Kräftegleichgewichts in der Region sorgen. Kampagne 2, Wladiwostok, behandelt den Untergang der russischen Kriegsmaschinerie. China wagt sich weit ins russische Territorium vor, was Sie als konföderierter Pilot verhindern sollen. Jede der 80 Missionen im einzelnen vorzustellen, würde sicherlich den Rahmen sprengen, zumal sich viele Missionen inhaltlich und von der Aufgabenstellung her gleichen. Stattdessen beschreiben wir die Missionen mit einem Satz, präsentieren die verschiedenen Missionsarten und geben Hilfestellungen zu spezifischen Szenarien.

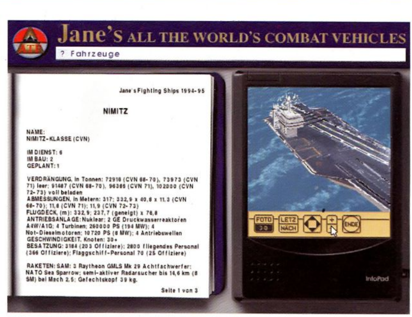
Geleitschutz - die Eskorten-Missionen

Bei dieser Missionsart gilt es, freundschaftlich gesinnte Objekt an einen bestimmten Ort zu geleiten. Gleich in der ersten Mission der Ägypten-Kampagne steigen Sie in Ihre F22-A und sollen das Schiff Aurora zur eigenen Basis eskortieren, ohne daß die feindlichen Geschwader das Schiff zerstören. Blindes Angreifen gegnerischer Flugzeuge bringt hier nahezu nichts, schließlich ist es fast unmöglich, alle Angreifer allein auszuschalten. Der Knackpunkt der Eskortierungen liegt darin, die goldene Mitte zwischen Angriff und Verteidigung zu finden. Fliegen Sie in weiter Formation mit Ihren Flügelmännern über das zu schützende Schiff und warten Sie, bis ein Feind vom Radar geortet wird. Schalten Sie dazu das FLIR mit R aus und aktivieren Sie Ihr Radar. Aktivieren Sie den Radar-Warner mit SHIFT+5, erhöhen oder senken Sie die Reichweite des Radars mit „," (weiter) oder „.". Mit T aktivieren Sie einen Radarpunkt als Ziel.

Schicken Sie daraufhin Ihren Flügelmann aus (ALT+5 oder ALT+5), den Gegner zu stellen. Bleiben



FEUER FREI! MIT DER RICHTIGEN KAMPFTAKTIK IST NUR DER HIMMEL IHRE GRENZE.



DIE NIMITZ KANN IN DEN PRO-MISSIONEN ALS FREUNDLICHES, ABER AUCH FEINDLICHES ZIEL EINGESETZT WERDEN.

Sie mit Ihrem Jet auf jeden Fall in der Nähe des Ihnen anvertrauten Objekts und brechen Sie nur aus, um a) Ihren Jet vor feindlichem Feuer zu schützen oder b) einem herannahenden Gegner zuvorzukommen. Achten Sie stets auf Überraschungsangriffe von hinten. Die können nicht nur das Aus für das Schiff bedeuten, sondern zumeist vorher den Abschuß Ihres Jets, womit die Kampagne erledigt wäre. Sitzen Ihnen die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes im Nacken, versuchen Sie, mit einigen Flugmanövern (siehe Taktiken) Ihre Haut zu retten und weisen Sie Ihren Flügelmann an, Ihnen den Rücken freizuhalten (ALT+P). Ist das Schiff an seinem Ziel angelangt, verlieren Sie keine Zeit und fliegen Sie zur Basis zurück (Autopilot, Taste A, einschalten, jedoch nur, wenn Sie nicht unter Beschuß stehen).

Über den Wolken - die Luftkampfmissionen

Der Luftkampf ist ein fester Bestandteil einer Flugsimulation und kommt daher in allen Missionen mehr oder minder stark vor. Wie Sie Ihren Gegner mit dem Radar erfassen, haben wir bereits erläutert, und auch die Kampftaktiken finden Sie auf diesen Seiten. An dieser Stelle gilt das Hauptaugenmerk den Waffen für den Luftkampf. Um Jets aus kurzer Distanz mit Raketen zu vernichten, eignen sich die AIM-7-Sparrows hervorragend. Wollen Sie über Infrarot die Zielerfassung arbeiten lassen, empfehlen sich PL-7 oder Sidewinder-Raketen. Beachten Sie jedoch, daß IR-gesteuerte Raketen lediglich über kurze Distanzen (0,5 bis 20 Seemeilen) sinnvoll sind. Wollen Sie über weitere Distanz zuschlagen, kommen AMRAAMs in Frage (bis 24,6 Meilen), doch auch die ALAMOs (bis 19,7) und Archers (bis 9,8) sind effektive Waffen. Für die lange Strecke sollten Sie AIM-54C Phoenix-Raketen (bis 148) einsetzen.

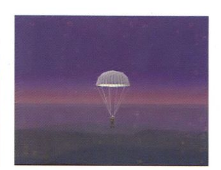
S.O.S. - die Alarmstart-Missionen

Etliche Missionen befassen sich mit der Verteidigung der eigenen Basis bzw. des eigenen Flugplatzes. Zumeist handelt es sich bei diesen Missionen um Alarmstarts nach der Sichtung feindlicher Jets durch Ihre Radaranlagen. Als Beispiel für diese Missionen haben wir Mission 12 der Rußland-Kampagne ausgewählt. Bei der Mission mit dem Namen „Schnellstart“ steigen Sie am besten mit einer X-29 von Ihrem Flugplatz auf, der von anfliegenden chinesischen Jets bedroht wird. Verlassen Sie sich weder bei dieser Mission noch bei einer anderen Alarmstart-Mission auf den Autopiloten als bequemes Mittel, einen Start vom Rollfeld durchzuführen. Sie würden wertvolle Sekunden verlieren, die Sie ansonsten bereits während der Aufstiegsphase zum Zielen und zur Gegnererfassung nutzen könnten. Machen Sie sich keine Illusionen,





GLEICH KNALLT ES: DIE YAK WIRD AM HOCHHAUS ZERSCHELLEN, HIER HILFT AUCH DER AUTOPILOT NICHT MEHR.



DER ABSPRUNG MIT DEM FALLSCHIRM (ZWEIMAL SHIFT+E DRÜCKEN) BEENDET DIE MISSION ERFOLGLOS.

CAN YOU HEAR ME

ATF bietet die bisher wohl größte Auswahl an Kommandos, die Sie Ihren Flügelmännern zurufen können. Alle Befehle werden mit der ALT-Taste in Kombination mit einer Zahl oder einem Buchstaben ausgelöst. Die Kommandos im einzelnen:

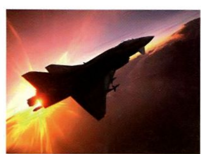
ALT+1:	Flügelmann fliegt horizontal geradeaus
ALT+2	Flügelmann dreht nach links ab
ALT+3:	Abdrehen nach rechts
ALT+4:	Abdrehen nach unten
ALT+5:	Abdrehen nach oben
ALT+6:	Das Ziel wird von links angeflogen
ALT+7:	Das Ziel wird von rechts angeflogen
ALT+8:	Das Ziel wird von unten angesteuert
ALT+9:	Das Ziel wird von oben angeflogen
ALT+B:	Rückkehr zur Basis (VORSICHT: Sind die Flügelmänner einmal weg, sind Sie bis zum Abschluß der Mission allein)
ALT+C:	Formationsweite auswählen (Sie können hier zwischen enger, mittlerer und weiter Kontrolle wählen)
ALT+T:	Wählen Sie einen Formationstypus
ALT+H:	Wählt den Seitenabstand zum Flügelmann (weit oder eng)
ALT+V:	Wählt den Höhenabstand (hoch, tief oder gleich)
ALT+E:	Ihr Ziel angreifen
ALT+W:	Alle Ziele angreifen, die der gleichen Klasse wie Ihr Ziel angehören
ALT+R:	Ihr Ziel in der Formation bleibend angreifen
ALT+P:	Der Flügelmann gibt Rückendeckung
ALT+D:	Angriff einstellen und in die Formation zurückkehren



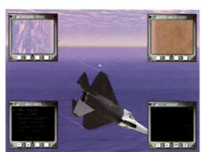
Auf einen Blick:
- Timing ist wichtig - die Präzisionsangriffe
- Die Lizenz zum Cheaten



ALLER ANFANG IST LEICHT. DAS STARTEN ÜBERNIMMT DER AUTOPILOT.



GESCHAFFT! DER KRIEG IST BEENDET, DER LOHN, SPRICH DIE ENDSEQUENZ, KARG.

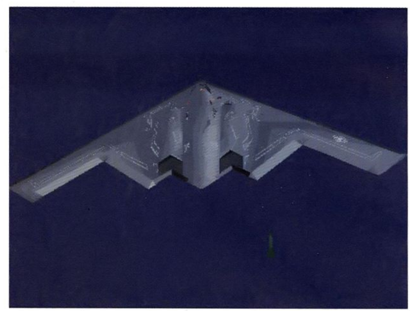


SIE SOLLTEN MÖGLICHST VERMEIDEN, IN UNNÖTIGES TRUDELN ZU GERATEN.

der Feind ist sofort präsent und Sie erblicken ihn schon beim Start. Also Waffenschaft öffnen (0), mit Ü die Raketen aktivieren, das Ziel durch T oder den Joystickknopf 2 bzw. rechter Maustaste anvisieren, und nichts wie weg mit der Rakete. Achten Sie trotz aller Hektik auf eine präzise Zielerfassung, Ihre Raketen sind schließlich Ihr kostbarstes Gut. Verteilen Sie Ihre Flügelmänner auf die angreifende Horde und lassen Sie diese sowohl von rechts als auch von links an den Gegner heranfliegen. Bei vielen Gegnern sollten Sie die Radarhilfsmittel nutzen: Taste Ä peilt beispielsweise das jeweils zur Bildschirmmitte nächste Ziel an, Ö wählt das jetzige Ziel ab. Arbeiten Sie viel mit den verschiedenen Schubeinstellungen, um Ihren Gegnern das Zielen so schwer wie möglich zu machen.

Timing ist wichtig - die Präzisionsangriffe

Die meisten der 80 Missionen befassen sich mit der Zerstörung von Bodenzielen wie etwa Bunkern oder beweglichen Objekten wie Panzern, Fregatten, Flakgeschützen und ähnlichem. Die sogenannten Präzisionsangriffe sind oft deshalb so schwierig, weil der Pilot sich auch mit Widerstand aus der Luft auseinandersetzen muß. Hier ist Teamwork und Timing gefragt. Der Flügelmann wird zum besten Freund. Wenn möglich, sollten Sie als erstes etwaige angreifende Flugzeuge ausschalten und erst danach



DER B2-TARNKAPPENBOMBER BEIM ANGRIFF. FÜR ATF WURDEN AUCH JETS IMPLEMENTIERT, DIE NOCH IN DER ENTWICKLUNG STECKEN.

auf die Bodenziele zufliegen. Fliegen Sie in engem Kampfabstand mit Ihren Flügelmännern und räumen Sie den Luftraum frei. Wird die Zeit knapp, lassen Sie sich den Rücken freihalten (ALT+P) und greifen Sie die Bunker, Schiffe, Flaks oder was auch immer an. Einige Missionen haben es deshalb in sich, weil Sie gleichzeitig eigene Einheiten nicht gefährden dürfen. In Mission 25 der Ägypten-Kampagne (Rebellenjagd) müssen Sie z. B. eigene Panzer unterstützen, indem Sie die gegnerischen Geschütze vernichten. Zielen Sie präzise und schießen Sie erst, wenn Sie absolut sicher sind, daß es keinen eigenen Mann trifft. Überhastetes Abfeuern der Raketen hat schon so manche Niederlage besiegelt. Die Raketenauswahl sollten Sie auch vor diesen Missionen bewußt treffen. Wollen Sie Panzer oder Gebäude zerstören, setzen Sie Swatter und Swinger ein. Ihre Reichweite ist jedoch nur gering (bis 4 Seemeilen). Panzer auf größere Distanzen zu treffen, ist aber sowieso nahezu unmöglich. Für Schiffe als Ziele eignen sich Langstreckenraketen wie die AGM-84A-Harpoon (bis 59 Meilen) oder die AM-39 Exocet (bis 90). SAMs, Flakgeschütze oder geparkte Flugzeuge lassen sich bestens mit AS-7 Kerry-Raketen aus dem Weg räumen, während für Brücken, befestigte Gebäude

DIE LIZENZ ZUM CHEATEN

Hilft Ihnen auch das Mogelmenü nicht weiter, müssen Sie trotz allem nicht verzweifeln. Auch wenn Sie bereits viermal den Dienst „quittiert" haben, also bereits vier Missionen nicht erfüllen konnten, brauchen Sie nicht zu verzagen. Zwar ist nach fünf Fehlversuchen laut Programm Schluß, doch unsere Trickkiste kennt auch bei einer Flugsimulation keine Grenzen. Ein wenig Hexerei und schon sind Sie wieder bei null Fehlversuchen. Lassen Sie einen Hex-Editor in einer Ihrer Pilotendateien (z. B. „plt441.p") nach der Dezimalstelle 8073 suchen. In dieser Reihe finden Sie die Zahl, die bestimmt, wie viele gescheiterte Missionen Ihr Pilot bereits aufweist. Ändern Sie die Zahl (1-4) in 0, und schon können Sie quasi von vorne beginnen, selbstverständlich nur, was die Fehlversuche angeht. Ihre erreichte Missionszahl bleibt dagegen bestehen.





DAS COCKPIT LÄSST SICH WAHLWEISE MIT ODER OHNE HUD-DISPLAY DARSTELLEN. AUCH DIE VIELEN INFOFENSTER LASSEN SICH ABSCHALTEN.

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

IBM/PC

Titel		Preis
Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Elite 3 - 1st Encounter	DA	59.95
HUGO!	DV	54.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Scottish Open Golf	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95

Sonderangebote

Titel		Preis
Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Brett Hull Hockey 95	DA	29.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
Fields of Glory	DV	34.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	39.95
Fußball Total	DV	9.99
Gear Works	EV	39.95
Hardball 4	DA	34.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	DV	29.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	DV	32.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Star Crusader	DV	29.95
Unneces.Roughness 95	DA	34.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Windowsspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
Zoop	DA	39.95

IBM CD-ROM

Titel		Preis
"Z"	DV*	69.95
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Adams Family Pinball	DA	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Alien Trilogy	DA*	74.95
Aliens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	59.95
Assault Rigs	DA	64.95
ATF X-Fighters US	DV	79.95
Atripolis 2097	DV	64.95
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	74.00
Baldie	DV*	69.95
Batman Forever	DA	69.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	64.95
Battlecruiser 3000AD	DV	64.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Bling	DV	54.95
Burn Cycle	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronicles of the Sw	DV	69.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Civilization 2	DV	79.95
Clayfighter 2	DA	69.95
Clearing House	DV	69.95
Colony Wars 2492	DA	64.95
Command & Conquer	DV	79.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conq.Win95	DV	94.00
Command & Conquer 2	DV*	84.95
Comp.Carriers at War	EV*	59.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D (Dining Table)	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Daggerfall	DV*	79.95
Dark Sun 2	DA	79.95
Das schwarze Auge 3	DA*	89.00
Death Gate	DA	74.95
Defcon 5	DV	79.00
Der Coach	DV	79.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Descent 2	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Fugger 2	DV	69.95
Die Siedler 2	DV	69.95
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Duke Nukem 3D	DA	69.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV*	84.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.95
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.95
F1 Manager 96	DV	69.95
Fantasy General	DV	69.00
Fast Attack	DA	64.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	64.95
Fußball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.95
Grand Prix Manager	DV	54.95
Hardball 5	DV	74.95
Heart o.t. Darkness	DV*	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV*	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
John Madden 96	DA*	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom of Magic	DV	69.95
Lands of Lore 2	DV*	84.95
Lemmings Bundle (Win	DA	59.95
Lemmings 3D	DV	69.95
Lion	DV	69.95
Locus	DV	59.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV*	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV*	89.95
Master of Antares	DA*	79.95
Mechwarrior 2 Limit.	DV	84.00
Mega Pack 5	DA	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
Nemesis (Zork)	EV	74.95
NFL Quarterback 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Panzergeneral 2 Wi95	DA	59.95
PBA Bowling	DA	54.00
Perfect General 2	DA	59.95
PGA European Tour	DA	69.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Pole Position	DV	84.95
Police Quest Swat	DV	79.00
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Quest for Glory 4	DA*	79.95
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	59.95
Rebel Assault 2	DV	79.95
Revolution X	DA	79.95
Revolution X (Win'95	DA	94.00
Riddle of Master Lu	DV	69.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV*	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	62.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silencer (Win95)	DV	64.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Silent Thunder	DA	79.00
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon t.S.im Weltall	DV	74.95
Simon the Sorcerer 2	DV	64.95
Space Bucks	DA	64.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Star Trek Deep Space	DA	69.95
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
Storm	DV*	74.00
SU 27 Flanker	DV	69.95
Syndicate Wars	DV*	74.95
T-Mek	DA	74.95
Terminator Future S.	DV	69.95
Terra Nova	DA	72.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
The Dig	DV	84.95
This means War	DV	69.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Tommy (Win95)	DA	79.95
Top Gun	DV	79.95
Torin's Passage	DV	89.00
Trivial Pursuit	DV	69.95
Twisted Metal(Win95)	DA*	62.95
Urban Runner	DV	74.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
USS Ticonderoga W95	EV	89.95
Virtual Snooker	DA	69.95
War College	DV	64.00
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer Dark Crus.	DA	64.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warhawk (Win'95)	DA*	63.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Wayne Gretzky NHLPA	DA	64.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95
Zeppelin ext. Vers.	DV*	69.95

Sonderangebote

Titel		Preis
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Aces over Europe	DV	19.95
Albion	DV	34.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Apache Longbow	DV	39.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Battle Isle 2 & Data	DV	29.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bioforge	DV	49.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Burning Steel 4	DA	39.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Caesar 1	DA	19.95
Championship Pool	DA	29.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Creature Shock	DV	19.95
Dark Sun 1	DV	9.00
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Deadline	DA	44.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Descent 1 & Levels	DV	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstatica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49.95
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Fifa Soccer	DV	29.95
Goblins 1 & 2	DV	19.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Help - Charity Comp.	EV	37.95
Hi Octane	DV	29.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	29.95
Inca 1	DV	19.95
Indianer Jones 4	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	34.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39.95
Kings Quest 6	DA	19.95
Koshan Conspiracy (B	DV	19.95
Krazy Ivan	DA	0.95
Kyrandia 3 Classic	DV	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Larry Collection	DA	39.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings für Windows	DA	34.95
Litil Divil	DV	24.95
Little Big Adventure	DV	29.95
Lost in Time	DV	19.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet 2	DV	42.95
Manic Karts	DA	31.00
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey 94 Clas.	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Oldtimer Classic	DV	9.99
Outpost Classic	DA	29.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DV	24.95
Perfect Pinball	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Populous&Powermonger	DA	26.95
Primal Rage	DA	19.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Renegade-Return t.J.	DA	49.95
Retribution	DV	9.00
Return to Zork Class	DA	29.95
Samstag Nacht (RTL)	DV	44.95
Sensible Golf	DA	49.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Shadow of the Comet	DA	19.00
Siedler Classic	DV	29.95
Sim City Extended	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
Space Quest 4	DV	19.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Steel Panthers	DV	49.95
Stonekeep ""DEMO""	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Theme Park & Transp.	DA	39.95
Theme Park	DV	29.95
This means War	EV	49.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Trainer Classic	DV	14.95
Turrican 2	DA	29.95
UEFA Champion League	DA	49.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Veil of Darkness	DV	9.00
Virtuoso Classic	DV	19.95
Voyeur	DA	24.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
Worms Reinforcements	DA	34.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	29.95
Zone Raider	DA	44.95
Zoop	DA	39.95

Zubehör

Titel		Preis
16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Analog Pro	DV	49.95
Gravis Gamepad	DV	29.95
Lautsprecher Stereo	DV	59.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Rollerball	DV	16.95
PC Maus Glider	DV	19.00
Performer Lenkrad	DV	109.95
Pro Pad SV-231	DV	24.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95
Wingman Extreme	DV	89.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!



Auf einen Blick:
- **Die richtige Taktik**
- **Energiekampf**
- **Die Vorhaltekurve**

oder Startbahnen die AS-14 Kedge oder die AS-15 Kent benötigt wird. Große Ziele sollten mit der GBU-Rakete zerstört werden.
Für den Angriff auf Bodenziele sollten Sie Ihr aktives Radar ausschalten und den FLIR einschalten (Taste R), mit SHIFT+4 erscheint ein Zielfenster. Gehen Sie mit T alle Ziele durch, bis das gewünschte erscheint. Haben Sie es im Visier, feuern Sie Ihre Luft-Boden-Raketen ab.

Die richtige Taktik
Es geht rund bei ATF, im wahrsten Sinne des Wortes: Loopings, Sturzflüge, Energiekämpfe, alles muß der PC-Pilot in seinem Kampfrepertoire haben, um sich gegen die zahlreichen Gegner zu Lande, im Wasser und in der Luft behaupten zu können. Beginnen wir mit dem **Energiekampf**, dem sicherlich schwersten Manöver: Dieser ist nur ratsam, wenn Sie wissen, daß der Gegner über langsamere Flugzeuge verfügt. Das tut er auf jeden Fall, wenn im Mogelmenü „Extra G" eingeschaltet ist. Im Energiekampf starten Sie einen Angriff in der 6 Uhr-Position (ganz unten) bzw. im toten Winkel des Gegners (also direkt hinter ihm). Sobald Sie sich hinter dem gegnerischen Flugzeug befinden, geben Sie einen gut getimten Schuß ab und rasen mit schnellstmöglicher Geschwindigkeit am Gegner vorbei, um schnell außer Reichweite zu gelangen. Der Feind wird dann eine Kurve fliegen, um seinerseits in den Kampf einzugreifen. Startet er seinen Kurvenflug, müssen Sie in einer Sturzspirale fliehen. Schließlich drehen Sie eine weitere Kurve, um sich wieder hinter dem Gegner zu postieren und den Angriff zu wiederholen. Äußerst effektiv ist auch eine andere Taktik, **die Vorhaltekurve.** Hier muß der Pilot die Flugbahn seines Gegners genau ausrechnen, um seine Flugbahn so ausrichten zu können, daß er seinen Gegner schneiden kann. Eine Vorhaltekurve beginnen Sie am besten in der Schräglage (die Nase Ihres Jets zeigt auf eine Stelle vor dem gegnerischen Flugzeug). Timen Sie Ihren Angriff so, daß Sie sich urplötzlich über dem Gegner befinden. Nun ist er ein leichtes Ziel. Hat der Pilot Ihr Manöver vorausgesehen, wird er versuchen, seinen Jet seitlich entschwinden zu lassen. Begegnen Sie diesem Manöver mit einer gegenläufigen Kurve zu seiner, um wieder die Nase vor den Gegner zu bekommen. Diese Taktik können Sie natürlich auch so modifizieren, daß Ihr Jet die Nase hinter den Gegner bekommt. Dies ist die sogenannte



DAS ENDE EINER HOFFNUNGSVOLLEN KARRIERE. NACH EINEM ABSCHUSS ERHALTEN SIE ABER DIE MÖGLICHKEIT, DIE MISSION ZU WIEDERHOLEN.

DIE MISSIONEN

Je 40 Missionen stehen vor dem Ende des Krieges. Im folgenden listen wir die einzelnen Missionen mit ihren Aufträgen auf und ordnen sie so ein, daß Sie die Aufträge anhand der oben beschriebenen Missionstypen erfolgreich ausführen können. Natürlich finden sich in den Missionen stets auch Teile eines anderen Missionstypus. So werden Sie in nahezu allen Missionen Luftkampf bestreiten müssen. Das sollte man von einer Flugsim allerdings auch erwarten dürfen, oder? Die Zahl am Ende der Missionsbeschreibung stellt den Schwierigkeitsgrad dar. Von 1 (leicht), über 2 (mittel), 3 (schwierig) bis 4 (sehr schwierig) werden die Missionen eingeordnet.

Los geht´s mit der Ägypten-Kampagne:

Mission 1: Eskortieren Sie die Aurora (Eskortmission/2)
Mission 2: Verteidigen Sie einen Schiffskonvoi gegen feindliche Jets (Eskortmission/2)
Mission 3: Zerstören Sie die gegnerischen Frachtschiffe (Präzisionsangriff/1)
Mission 4: Zerstören Sie Kommandobunker und einen Microwellenturm in El Faiyum (Präzisionsangriff/2)
Mission 5: Fangen Sie Jagdbomber ab, ehe Sie ihr Flugfeld erreichen (Alarmstart/Luftkampf/2)
Mission 6: Zwölf Treibstoffdepots der Rebellen angreifen (Präzisionsangriff/3)
Mission 7: Kampfpatrouille über die Flughäfen Fayid und Luxor (Präzisionsangriff/Luftkampf/3)
Mission 8: Vernichten Sie zwei Jianghu-Schiffe (Präzisionsangriff/2)
Mission 9: Zerstören Sie zwei Bunker plus Kommandozentrale (Präzisionsangriff/2)
Mission 10: Zwei Knox-Fregatten im Golf von Suez mit Anti-Schiffs-Raketen vernichten (Präzisionsangriff/1)
Mission 11: Zwei Kommandozentralen plus Kommunikationstürme zerstören (Präzisionsangriff/2)
Mission 12: Kampfpatrouille, vernichten Sie sechs Gegner (Präzisionsangriff/3)
Mission 13: Schützen Sie Ihren Flughafen vor Jagdbombern (Alarmstart/3)
Mission 14: Zerstören Sie drei Frachtschiffe mit Harpoon-Raketen (Präzisionsangriff/2)
Mission 15: Vier Hangars in Kibrit vernichten (Präzisionsangriff/3)
Mission 16: Mit der B2 13 Bodenziele zerstören (Präzisionsangriff/3)
Mission 17: Fangen Sie feindliche Flugzeuge ab (Luftkampf/3)
Mission 18: Am Wegpunkt sechs LKWs vernichten (Präzisionsangriff/4)
Mission 19: Eskortieren Sie drei Transportmaschinen C-S3 (Eskortmission/3)
Mission 20: Unterstützen Sie den Vormarsch der UN-Truppen nach Ägypten durch einen Angriff auf eine siebenköpfige Panzerkolonne (Präzisionsangriff/3)
Mission 21: Zerstören Sie mit der F117 zwei Bunker (Präzisionsangriff/2)
Mission 22: Vernichten Sie elf Hubschrauber und Flugzeuge (Luftkampf/4)
Mission 23: Schalten Sie die Luftabwehr (acht Ziele) von Al Arish aus (Präzisionsangriff/4)
Mission 24: Zerstören Sie mit der B2 zwei Flugzeugbunker, drei Kommunikationstürme, das Headquarter und drei Kommunikationsbunker (Präzisionsangriff/4)
Mission 25: Unterstützen Sie Ihre Truppen gegen Panzerkolonnen (sieben Ziele/Präzisionsangriff/3)
Mission 26: Verteidigen Sie Ihr Geschwader (Alarmstart/3)
Mission 27: Zerstören Sie SAMs und Flakgeschütze, um Ihre eigenen A-10s zu schützen (Präzisionsangriff/2)
Mission 28: Sechs Flugzeugbunker in Bir Hasanah müssen zerstört werden (Präzisionsangriff/2)
Mission 29: Sechs Hubschrauber zerstören (Präzisionsangriff/3)
Mission 30: Schützen Sie die fahrzeugangreifende AC130 (Eskort-, Luftkampfmission/2)

Mission 31: Fangen Sie acht Rebellenflugzeuge ab (Luftkampf/4)
Mission 32: Inaktive SAMs müssen mit einer B2 vernichtet werden (Präzisionsangriff/2)
Mission 33: Neun Flugzeugbunker östlich von Kairo sind das Ziel (Präzisionsangriff/3)
Mission 34: Benutzen Sie Raketen und Bomben, um 15 Panzer zu vernichten (Präzisionsangriff/4)
Mission 35: Zwei Transportflugzeuge geleiten (Luftkampf/Eskortmission/2)
Mission 36: Vier Treibstofftanks in Kairo mit der F117 in die Luft jagen (Präzisionsangriff/2)
Mission 37: Vernichten Sie gegnerische Jets (Luftkampf/3)
Mission 38: Neun Jets vernichten (Luftkampf/4)
Mission 39: Zerstören Sie die letzten zehn Fahrzeuge der Rebellen (Präzisionsangriff/3)
Mission 40: Eskortieren Sie ein Transportflugzeug mit ägyptischen Politikern (Eskortmission/2)

Die Rußland-Kampagne:

Mission 1: Patrouillenflug, acht Ziele (Luftkampf/3)
Mission 2: Drei Jianghus zerstören (Präzisionsangriff/1)
Mission 3: Sieben chinesische Jets zerstören (Alarmstart/2)
Mission 4: Kampfpatrouille (Luftkampf/2)
Mission 5: Sechs Saranca-Schnellboote zerstören (Präzisionsangriff/2)
Mission 6: Konvoi schützen (Eskortmission/Luftkampf/2)
Mission 7: Astovl eskortieren (Eskortmission/2)
Mission 8: Zwei Kommandobunker zerstören (Präzisionsangriff/1)
Mission 9: Lastwagenkonlonne zerstören (Präzisionsangriff/3)
Mission 10: Zwei Jianghus zerstören (Präzisionsangriff/1)
Mission 11: Zerstören Sie zwei Straight-Flush-Radaranlagen (Präzisionsangriff/2)
Mission 12: Schützen Sie Ihren Flughafen (Alarmstart/2)
Mission 13: Drei Jianghus abschießen (Präzisionsangriff/2)
Mission 14: Mobile SAMs und Flakgeschütze vernichten (Präzisionsangriff/3)
Mission 15: Drei Ziele auf feindlichem Flugplatz vernichten (Präzisionsangriff/3)
Mission 16: Kampfpatrouille (Luftkampf/3)
Mission 17: Drei Transportflugzeuge schützen (Eskortmission/3)
Mission 18: Hauptquartier und acht Bunker vernichten (Präzisionsangriff/3)
Mission 19: Sechs Flugzeugbunker zerstören (Präzisionsangriff/3)
Mission 20: Panzerkolonne vernichten (Präzisionsangriff/4)
Mission 21: Zwei CSB-Transporter schützen (Eskortmission/3)
Mission 22: Sieben Fabrikgebäude in die Luft jagen (Präzisionsangriff/3)
Mission 23: Zwei Flugzeuge abfangen (Luftkampf/2)
Mission 24: Flakgeschütze vernichten (Präzisionsangriff/2)
Mission 25: Panzer angreifen (Präzisionsangriff/3)
Mission 26: Transportflugzeuge zerstören (Präzisionsangriff/2)
Mission 27: Jianghu-Fregatte vernichten (Präzisionangriff/1)
Mission 28: Radarstellungen und Bunker zerstören (Präzisionsangriff/2)
Mission 29: Acht chinesische Hubschrauber vernichten (Präzisionsangriff/3)
Mission 30: Kampfpatrouille, feindliche Luftabwehr ausschalten (Präzisionsangriff/4)
Mission 31: Nachschubdepot vernichten (Präzisionangriff/2)
Mission 32: Drei Fregatten zerstören (Präzisionsangriff/2)
Mission 33: Flughafen schützen (Alarmstart/3)
Mission 34: Flugzeugbunker vernichten (Präzisionsangriff/2)
Mission 35: Flughafen verteidigen (Alarmstart/3)
Mission 36: Vier Vorratsgebäude zerstören (Präzisionsangriff/2)
Mission 37: Sieben chinesische Jagdbomber an der Grenze vernichten (Luftkampf/4)
Mission 38: SAMs und Flakgeschütze ausschalten (Präzisionsangriff/2)
Mission 39: Sechs Jets abfangen (Alarmstart/3)
Mission 40: Chinesische Politiker abfangen (Luftkampf/1)



Auf einen Blick:

- Im Cockpit

IM COCKPIT

ATF konfrontiert Sie mit insgesamt 14 verschiedenen Cockpits. Unter den Jets sind sogar einige, die noch in der Testphase sind, und so ist der Spieler quasi einer der ersten, die diese Flugzeuge „fliegen" dürfen. Alle Flugzeuge wurden mit spezifischen Flugeigenschaften ausgestattet und erfordern daher sowohl andere Taktiken als auch Übung bei den diversen Manövern. Wir schildern Ihnen, welches Fluggerät sich für die unterschiedlichen Missionen am besten eignet und welche Features und Vorzüge die einzelnen Jets mitbringen. Grundsätzlich stehen für jede Mission immer gleich mehrere geeignete Flugzeuge zur Wahl. Probieren Sie einfach aus und entscheiden Sie nach persönlichem Geschmack.



Die Lockheed F-22 ist ein Kampfflugzeug par excellence. Drei Waffenschächte plus ein langläufiges 20mm-Geschütz machen die F-22 zu einer gefährlichen Waffe. Ihre Marschgeschwindigkeit beträgt 800 Knoten. Der Jet ist 13 Meter breit und 5 Meter hoch. Für Luftkämpfe hervorragend geeignet.



Die Lockheed F-117 A, inoffizieller Name: Night Hawk, ist ein Stealth-Jet für Präzisionsangriffe. Das 13x20 m große Flugzeug schafft 561 Knoten. Die Produktion der F-117A ist abgeschlossen. Nutzen Sie im Spiel diesen Jet, um im Gegensatz zur B2 hinter den feindlichen Linien präzise Hochgeschwindigkeits-Einsätze zu fliegen.



Weiter geht es mit der Dassault Rafale. Der Abfangjäger ist ein Mehrzweck-Kampfflugzeug, das als Ein- und Zweisitzer erhältlich ist. Eingesetzt wird der Jet von der französischen Luftwaffe. Auf Optimalhöhe schafft der Vogel Mach 2, im Tiefflug noch satte 750 Knoten.



Die Grumman X-29 ist einer der interessantesten Jets im Spiel. Durch die stark vorwärtsgerichteten Flügel sieht das Testflugzeug so aus, als würde es rückwärts fliegen. Von diesem Jet gibt es derzeit noch keine sicheren Daten. Im Spiel fällt der Flieger durch extreme Wendigkeit auf.



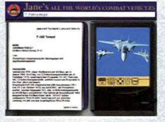
Erst im Oktober startet eine neue Testreihe des Rockwell/DASA X-31A EFM-Jets. Bereits 1977 wurden die Studien an diesem Flugzeug in Deutschland begonnen, doch in der Zwischenzeit lief die Finanzierung aus. Die Spannweite beträgt lediglich 7,26m. Bis 8535 m Höhe schafft die Rockwell 1485 Knoten. Wahnsinn!



Eine weitere Lockheed-Produktion ist die X-32 ASTOVL, ein kurzstartendes und senkrechtlandendes Kampfflugzeug. Erst im Jahr 2000 wird die dritte Test-Phase begonnen werden. Im Spiel besonders für Nahkampf-Einsätze geeignet.



Wollen Sie Ihre Bodentruppen unterstützen oder einen Nachtangriff bzw. eine Aufklärungsmission fliegen, sollten Sie der AV-8B Harrier II Plus ein Auge schenken. Auf Optimalhöhe schafft der Jet fast Mach 1. Damit entfleuchen Sie noch einigen Gegnern.



Wesentlich schneller, nämlich mit 1,88 Mach, fliegt die F14B Tomcat, ein Abfangjäger mit Jagdbomberkapazitäten. Sogar über 1,8 Mach fliegt die F/A-18 Hornet. Der Jagdbomber eignet sich für Einsätze hinter den Linien, bei denen Sie die Aufgabe haben, große Ziele zu zerstören (Hauptquartiere, Häuser etc.).

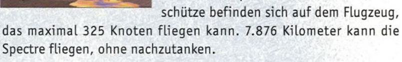


Für diese Ziele kann auch die BAE SEA HARRIER eingesetzt werden. Der Jet startet senkrecht und kann zusätzlich für Aufklärungsmissionen eingesetzt werden. Im Tiefflug kommt er auf 640 Knoten, in großer Höhe sogar auf 1,25 Mach. Sollen Sie Ihren Flughafen vor Jägern schützen und diese vorher abfangen, eignet sich die SU-33 Flanker D. Mit 2,165 Mach ist die SU-33 ein echter Renner. Ansonsten ähnelt sie sehr der SU-27.

Ein weiteres Kampfflugzeug ist der YAK-141 Freestyle, der senkrecht starten kann und eine manuelle und automatische Flugkontrolle bis zur Landung besitzt. Auf Optimalhöhe schafft der Jet 1,7 Mach.



Als letzter Spielerjet kann das Transportflugzeug AC-130U Spectre geflogen werden. Bereits im Jahre 1952 erfolgte die erste Fertigung des Vielzweckflugzeuges. Vier Mannschaftsmitglieder haben im Cockpit Platz. Gleich drei Geschütze befinden sich auf dem Flugzeug, das maximal 325 Knoten fliegen kann. 7.876 Kilometer kann die Spectre fliegen, ohne nachzutanken.





Eines dieser noch im Test befindlichen Kampfjets ist die B-2A Spirit. Die Entwicklung begann bereits 1978.Der Jet ist mit Stealth-Fähigkeiten ausgerüstet, was vor allem beim Durchdringen des feindlichen Radars nützlich ist. Die Tests enden im kommenden Jahr. Der 21x52 m große Bomber schafft eine Anfluggeschwindigkeit von 140 Knoten und fliegt rund 15.000 m hoch.

Auf einen Blick:
- Verfolgungskurve
- Hilfe, ich werde gejagt!
- Ausbruchskurve
- Spiral-Sturzflug
- Schubumkehrung
- Flugmanöver gegen Bodeneinheiten
- Eigene Einsätze erstellen
- ATF im Netz
- Bugs- u. Technik-Tips

Verfolgungskurve. Die Verfolgungskurve setzt auf die Geschwindigkeit des Flugzeuges, während die Vorhaltekurve die G-Werte erhöht. So hat eine schnelle F-18 im Luftkampf gegen eine wesentlich langsamere MiG 21 durch die höhere Geschwindigkeit einen wesentlich schlechteren Kurvenradius. Die F-18 wird jedoch durch die höhere Kurvengeschwindigkeit in den Rücken der MiG 21 gelangen, während sie bei einer Vorhaltekurve an der MiG vorbeifliegen würde. Im toten Winkel ist dann ein gezielter Abschuß möglich. Wenn Sie die beiden Kurventaktiken (nach viel Übung) beherrschen, sollten Sie ausprobieren, eine kombinierte Kurven-Energiekampftaktik anzuwenden. Beherrschen Sie auch diese Variante, guckt der Gegner bald dumm aus der Wäsche und verläßt sich auf seinen Ausstiegsknopf. All diese Taktiken setzen jedoch eine große Flugerfahrung voraus, das heißt, Sie müssen einige Stunden im virtuellen Cockpit verbracht haben. Wesentlich einfacher ist da die „Reine Verfolgung". Hier fliegen Sie hinter dem Gegner her und imitieren seine Manöver. Diese Taktik erlaubt es, aus kurzer Distanz zu schießen, was in der Regel schnell den gewünschten Erfolg bringt.

Hilfe, ich werde gejagt!

Eine weitere Kampftaktik, die Sie beherrschen sollten, ist die des Ausbruchs. Eine **Ausbruchskurve** fliegen Sie, indem Sie den Joystick auf sich zuziehen und dann schnell nach links oder rechts bewegen. So können Sie den feindlichen Raketen ausweichen. Sie zwingen den Gegner mit diesem Manöver, aus einem schlechten Winkel auf Ihr Flugzeug zu zielen. Fliegen Sie danach eine Kurve, um hinter den Gegner zu gelangen und setzen Sie gnadenlos Ihre Raketen ein. Ein Verzweiflungsmanöver ist der **Spiral-Sturzflug.** Hierbei gehen Sie in einen steilen Sturzflug über und fliegen anschließend eine Kurve. In der Mitte der Kurve wird der Schub weggenommen, und das Flugzeug rollt um 180 Grad. Wenn Sie jetzt die Nase hochziehen - je steiler, desto besser - gelangen Sie wieder hinter Ihren Gegner. Diese Taktik sollte nur im absoluten Notfall angewandt werden. Immer wieder werden Sie merken, daß eine **Schubumkehrung** Wunder wirkt. Leider können Sie den Schub nur mit einer F-22, einer X-31 und einer X-32 umkehren. Dies ermöglicht es, den Kurvenradius zu verringern und dadurch die Kurven wesentlich enger als der Gegner zu nehmen. Als Beispiel nehmen wir nun eine X-32. Wenn Sie in eine Linkskurve fliegen, drücken Sie „Str-Linkspfeil", um die Schubdüsen nach links zu lenken. Bei der F-22 oder X-32 drücken Sie „Str-Pfeil hoch" oder „Str-Pfeil unten". Bei der X-32 müssen Sie die HUD-Anzeige „Vekt" beobachten - sie zeigt den jetzigen Düsenwinkel an. Halten Sie „Str-Pfeil links" gedrückt, bis der Wert zwischen 40 und 60% fällt. Drücken Sie nun „0", um die Vektorflächen wieder zu zentrieren.



LICHTERLOH IN FLAMMEN STEHT DIE JIANGHU-FREGATTE NACH DIESEM F117-ANGRIFF.

Flugmanöver gegen Bodeneinheiten

Doch Gefahr droht nicht nur aus der Luft bei ATF. Auch die Bodentruppen machen Ihnen das Leben schwer. Werden Sie von SAMs, den radargelenkten Luft-Boden-Raketen, beschossen, fliegen Sie tief. SAMs haben Schwierigkeiten, ihre Ziele aus der Nähe zu treffen. Treffen Sie hingegen auf Flakgeschütze, so bleiben Sie stets über 5.000 Fuß, dann droht keine Gefahr. Müssen Sie trotzdem einmal tiefergehen, fliegen Sie unkonventionell und überraschend. Flakgeschütze müssen stets den Vorhalt berechnen, und so können Sie dem Gegner mit unvorhersehbaren Manövern den Schneid abkaufen. Ein weiterer Tip: Das Radar des Gegners findet Ihren Jet nur, wenn Sie über 500 Fuß fliegen. Apropos Radar: Erscheint im Luftkampf ein blinkendes „R", sind Sie von einer radargelenkten Rakete erfaßt worden. Werfen Sie in diesem Fall vier bis fünf Düppel ab (Taste „Einfg"), um das Radar in die Irre zu leiten. Drehen Sie schnell ab. Erscheint hingegen ein blinkendes „I", hat Sie eine Infrarotrakete erfaßt. Schießen Sie Leuchtkörper ab (Taste „Entf") und drehen Sie ebenfalls schnell bei.

Eigene Einsätze erstellen

Für Langzeitmotivation haben die Macher von ATF wirklich gesorgt: Neben den 80 Missionen der beiden Kampagnen und den 20 Einzel-Missionen können Sie sich auch selbst Ihre Missionen bauen. Doch wie geht das? PC Action hilft und erstellt eine einfache Beispielmission. In der PC Action-Mission „Eurofight" haben



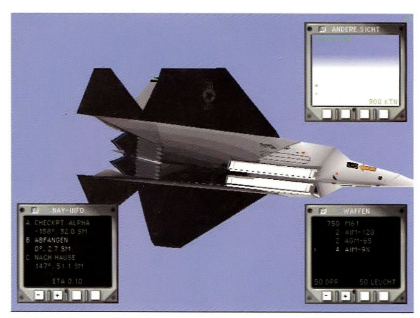
DIE EINSATZKARTE HILFT IHNEN VOR DER MISSION BEI DER ORIENTIERUNG.

ATF IM NETZ

Auch im Internet finden Sie Advanced Tactical Fighters. Unter der Adresse http://www.ea.com/TEXT/whatjane.html finden Sie die Homepage von JANE´s Combat Simulations. Dort können Sie sich über das Spiel informieren, Screenshots betrachten, aber auch mit anderen PC-Piloten chatten. Mit http://www.ea.com/janes/chat/index.html können Sie sofort auf die Chat-Page gelangen. Wollen Sie Infos zu weiteren Electronic Arts-Produkten, sei Ihnen die Seite http://www.ea.com/ ans Herz gelegt.



UP AND AWAY! MIT DEN F-TASTEN LASSEN SICH AUSSENANSICHTEN EINSCHALTEN, DIE ABER NAHEZU UNSPIELBAR SIND.



GRAFISCH MACHEN SICH DIE FLIEGER AM BESTEN IN SVGA. FÜR DETAILS BRAUCHEN SIE ABER EINEN FLOTTEN RECHNER.

französische Terroristen den Flugzeugträger „Eisenhower" gekapert. Mit einer Tomcat und einem Flügelmann gilt es, das Schiff zu zerstören. In der Luft erwarten Sie zwei MIGs, die Ihnen das Leben schwer machen wollen. Ist der Flugzeugträger zerstört, geht es weiter zu Wegpunkt zwei, an dem Sie ein Hochhaus, das Hauptquartier der Terroristen, vernichten müssen. Also, greifen Sie in den virtuellen Baukasten, und los geht´s:

Als erstes wählen Sie den Punkt „Proeinsatz erstellen". STR+N ruft eine neue Einsatzkarte auf - wählen Sie nun die Karte, auf der Sie Ihren Einsatz fliegen wollen. Als Beispiel soll Frankreich dienen. Nun wird das Wetter festgelegt. Um die Mission nicht zu schwierig zu machen, wählen Sie „Morgen", dann ist es zu Beginn der Mission zwar noch etwas dunkel, die Sonne geht jedoch schon nach wenigen geflogenen Meilen auf. Als nächstes werden die Gegner festgelegt. Geben Sie z. B. Frankreich als gegnerische Kraft an. Nun werden die Schirme bestimmt, auf die der Spieler Zugriff haben soll. Wählen Sie Flugzeugwahl- und Waffenladungs-Bildschirme, um auch andere Flugzeuge als die Tomcat auswählen zu können. Die Voreinstellung ist jedoch eine Tomcat, die auf dem Kartenfenster per „Einfg"-Taste oder dem Menüpunkt „Objekt einfügen" involviert wird. Klicken Sie die eben erstellte Tomcat an und weisen Sie dem Jet die Flughöhe (3.000) und die Knotenzahl (400) zu. Stellen Sie ferner ein, daß die Mission nur ein Erfolg ist, wenn das Ziel zerstört wurde.

Fügen Sie eine weitere Tomcat ein und verleiben Sie diese Ihrem Geschwader ein (Menüpunkt „Zu Geschwader hinzufügen"). Ernennen Sie jetzt den Spieler-Jet zum Geschwaderführer. Erstellen Sie Wegpunkt A (Eisenhower) im Meer und fügen Sie mit „Einfg" den Flugzeugträger Eisenhower ein. Postieren Sie zwei MIGs um das Schiff, die das Ziel haben sollen, den Feind zu vernichten. Erstellen Sie Wegpunkt B (Reaktor) kurz hinter der Küste auf dem Land. Fügen Sie einen Reaktor hinzu (auch hier muß angegeben werden, daß das Ziel nur erreichbar ist, wenn er zerstört wurde). Postieren Sie ruhig einige Soldaten um den Reaktor. Wegpunkt C heißt Flughafen und wird einige Meilen hinter dem Reaktor erstellt. Dieser muß angeflogen werden, um die Mission erfolgreich zu beenden. Achtung: Geben Sie jedesmal unbedingt an, daß die Ziele zerstört werden müssen. Bei der Einstellung „beschädigt" können Sie sonst den Autopiloten nach einigen Treffern nicht mehr auf das zu zerstörende Ziel „ansetzen". Speichern Sie nun die Mission unter dem Namen „Eurofight" ab, und viel Spaß auf der Suche nach den Terroristen!



DIE EISENHOWER IST DAS ZIEL UNSERER BEISPIELMISSION.

Bugs- und Technik-Tips

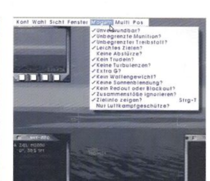
Die von US Navy Fighters bekannten Grafikbugs wurden auch bei ATF nicht beseitigt - so klafft schon zwischen den Tragflächen ab und an ein Riesenloch oder Hochhäuser scheinen keinen Untergrund zu besitzen. Daran läßt sich von Spielerseite leider nichts ändern. Weitere Probleme gab es im Test beim Flug mit den Tarnkappenbombern, die sich nach dem Zuschalten des „Extra G´s" aus dem Mogelmenü schon einmal mit der Meldung „Strukturschaden" in die ewigen Jagdgründe verabschiedeten. Haben Sie gerade erst Ihre ersten Geh- bzw. Flugversuche angestellt, so werden Sie schnell feststellen, daß, wenn Sie im Mogelmenü „Keine Abstürze" und „Unverwundbar" eingestellt haben, es weder Ihrem Autopiloten noch Ihnen gelingen will, ein Flugzeug wieder in die Luft zu bekommen, das auf dem Boden ungeschickt aufgesetzt hat. Die Lösung für dieses Problem ist ganz einfach. Die Mission kann weitergeflogen werden, wenn Sie das Fahrwerk mit der Taste G einschalten. Dann den Schub erhöhen (Taste 5), und ab zurück in die Luft. Ein Highlight von ATF ist sicherlich die digitalisierte Musik. Wollen Sie jedoch Platz sparen, tut es die ebenfalls ordentliche Midi-Musik genauso, und statt 60 MB benötigt ATF „nur" noch 30. Außerdem läuft



NOCH EINMAL GUT GEGANGEN. DER TOWER BEGRÜSST DEN HEIMKEHRER.



Auf einen Blick:
- Kleine Mogeleien
- The END!



DAS MOGELMENÜ ERLAUBT AUCH DEM UNERFAHRENEN PC-PILOTEN ERFOLGSERLEBNISSE.



DIE LETZTE MISSION VOR DEM KRIEGSENDE GEHÖRT NICHT ZU DEN SCHWIERIGSTEN.

das Spiel schneller, was für Besitzer eines kleinen Pentiums oder gar eines 486ers wichtig ist. Bevor Sie außerdem im hochauflösenden Modus alle Details abschalten, um eine gute Spielbarkeit zu erhalten, sollten Sie darüber nachdenken, einfach auf SVGA zu verzichten. ATF spielt sich nämlich auch in der VGA-Auflösung noch Klasse.

Kleine Mogeleien

Einfacher geht es nun wirklich nicht mehr: Wer mogeln möchte, kann sich bei ATF über ein eigenes Mogelmenü freuen. Hier läßt sich der Schwierigkeitsgrad so herabsetzen, daß auch Einsteiger in den Genuß eines lupenreinen Dogfights kommen können, ohne nach zwei Drehungen bereits das Zeitliche gesegnet zu haben. Drücken Sie während des Flugs die Escape-Taste, erscheint ein Menü, und das Spiel wird eingefroren. Wenn Sie jetzt das Mogelmenü anwählen, können Sie sich unverwundbar machen, was nicht heißt, daß Sie nicht abstürzen können. Dies gilt es extra zu aktivieren. Auch können Sie Ihr Flugzeug mit einer unbegrenzten Menge an Munition und Treibstoff ausrüsten, was gerade für Anfänger eine Hilfe sein sollte. Wollen Sie sich in aller Ruhe auf den Kampf konzentrieren, ist es ratsam, das Trudeln und die Turbulenzen auszuschalten. Auch das Blenden der Sonne ist abschaltbar. Aktiviert man Extra-G, bekommen die Jets noch einen gehörigen Geschwindigkeitsschub. Seien Sie jedoch sehr sparsam mit dem Einsatz des Mogel-Menüs, schließlich ist eine ermogelte Mission nur der halbe Spaß. Geht Ihnen jedoch nach getaner Arbeit, sprich nach Erfüllung der Missionsziele, zwei Meilen vor der Basis der Sprit aus, sollte ein Griff in den virtuellen Tank erlaubt sein.

The END!

Die Enden der beiden Kampagnen sind recht schmucklos ausgefallen. Keine Videofilmchen, die den Piloten zum glorreichen Sieg gratulieren, kein virtuelles Schulterklopfen. Stattdessen ein - zugegeben schönes - Standbild eines in den Sonnenuntergang fliegenden Kampfjets und lobende Dankesworte per Sprachausgabe.

Der letzte Einsatz der Rußland-Kampagne hat ein chinesisches Transportflugzeug zum Ziel. Die chinesische Luftwaffe zieht sich langsam zurück, wenngleich noch kein Waffenstillstand ausgehandelt wurde. Im zu vernichtenden Flugzeug befinden sich einige Generäle und kommunistische Politiker. Ein recht schlichter Schluß ohne großen Showdown, zumal diese Mission nicht gerade die schwerste ist. Stellen Sie den Jet, während Ihre Flügelmänner Ihnen den Rücken freihalten. Ein gezielter Schuß nach IR-Anpeilung schießt die Feinde endgültig in den Himmel und beendet den Krieg. Eine ähnliche Mission wartet am Ende der Ägypten-Kampagne auf den PC-Piloten, doch diesmal steht er auf der anderen Seite. Ihre Aufgabe ist es, ein Transportflugzeug mit ägyptischen Politikern sicher zurück nach Ägypten zu bringen. Übriggebliebene Rebellenflugzeuge können Ihnen hier im Weg stehen. Vernichten Sie diese, und die islamischen Fundamentalisten sind besiegt. Lobende Worte erhalten Sie auch hier vor dem gleichen Hintergrundbild des in die Sonne fliegenden Jets.

Thorsten Seiffert



IN DER PILOTENAKTE STEHEN ALLE IHRE ERFOLGE, ABER AUCH IHRE MISSERFOLGE.



WER DIE WAHL HAT, HAT DIE QUAL. GUT ÜBERLEGT SOLLTE MAN SEINEN JET BESTÜCKEN.

NEBEN DEN PRÄZISIONSANGRIFFEN BILDEN DIE ESKORTMISSIONEN EINEN WEITEREN SCHWERPUNKT DES GAMES.


DIE GESICHTER DES SPORTS.
DSF
Mittendrin statt nur dabei



Auf einen Blick:
- Das richtige System
- Teamauswahl
- Angriffstaktiken
- Distanzschützen

Eines gleich vorweg: Die ungewöhnliche Steuerung erfordert es von Ihnen, daß Sie üben, üben, üben. Beherrschen Sie aber erst einmal alle Steuerungstricks, gelingen Ihnen nicht nur wunderschöne Tore, Sie werden auch merken, daß Euro 96 zunehmend an Spieltiefe und Faszination zulegt. Vergessen Sie als Eingabegeräte alles andere als ein Gamepad, lediglich ein digitaler Joystick verrichtet noch einigermaßen zufriedenstellend seinen Dienst.

Das richtige System

Stundenlange Tests haben ergeben, daß wir dem 3-4-3-System, wie es etwa die Holländer voreingestellt verwenden, die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion geben. Dies gilt besonders für Spieler, die das Paßspiel bereits beherrschen. Bei diesem System haben Sie zwar nur drei Abwehrspieler zur Verfügung, da das ganze Spiel aber am leichtesten durch die Konter-Taktik zu gewinnen ist und in der Abwehr sowieso die Ball weg!-Devise das Geschehen bestimmt, können Sie mit diesem taktischen System am leichtesten von Abwehr auf Angriff umschalten. Ihre vier Mittelfeldspieler können schon in der Spielfeld-Mitte durch Forechecking (Ich liebe dieses Wort!) dem Gegner den Ball abluchsen. Geschieht das, haben Sie in der Spitze gleich drei Anspielstationen, was meist für eine Überzahlsituation sorgt. Aus diesem Grund ist auch das ungewöhnliche 4-5-1-System (Spanien) nicht schlecht, zumal Sie bei dieser Aufstellung fast immer in Ballbesitz gelangen, wenn Ihr Keeper einen langen Abschlag ausführt. Wichtig bei der Auswahl des Spielsystems ist vor allem eine starke Präsenz im Mittelfeld, da vor den Toren alles immer sehr schnell geht und vielfach der entscheidende Paß - eben aus dem Mittelfeld - den Weg zum Torerfolg ebnet. Als Alternative zu den genannten Systemen ergeben sich daher nur noch zwei andere. Beim klassischen 4-4-2 ist die Mittelfeld-Dominanz gegeben, leider fehlt Ihnen aber eine Anspielstation in der Spitze, diese finden Sie, wenn Sie die 4-3-3-Taktik bevorzugen. Sicherlich keine schlechte Wahl, zudem der Mittelstürmer bei Euro 96 hängend eingesetzt wird und somit auch in der Verteidigungsposition gleich zum ersten Forechecker werden kann. Bei diesem System müssen Sie auch mit häufigeren Abseitspositionen rechnen. Die 4-2-4-Aufstellung empfehlen wir nur, wenn Sie vor Spielende unbedingt noch ein Tor benötigen. Dieses System ist auf jeden Fall der „Attacking"-Aufstellung vorzuziehen, da hier das Mittelfeld gänzlich preisgegeben wird. Für Taktiker, die das Defensiv-Spiel bevorzugen und die kontrollierte Offensive (Danke Otto!) pflegen möchten, bietet sich als einziges System das 5-3-2 an, mit dem ja auch Bundesberti bei der echten Euro zum Erfolg kommen möchte. Unserer Ansicht nach eignen sich Defensiv-Systeme für Euro 96 jedoch gar nicht, da - wie gesagt - vor den Toren alles sehr schnell geht und sich viel zu viele Spieler in der Abwehr auf den Füßen stehen.

EURO 96

Zugegeben - der Ball hüpft wirklich etwas merkwürdig bei Gremlins Euro 96. Wie Sie dennoch locker den Europameister-Titel mit dem Team Ihrer Wahl erringen können, erfahren Sie aus unserem Games Guide!



Teamauswahl

Die realen Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler wurden von Euro 96 Soccer genau in das Spiel übertragen. Daher versteht es sich von selbst, daß die Teams, die vor der echten Euro in Favoritenstellung waren, auch in der Simulation stark sind. Dazu zählen Holland, Italien und natürlich auch Deutschland. Mannschaften mit echten Titelchancen sind auch Frankreich, Spanien und Rußland, alle anderen Teams sind in Sachen Spielermaterial schwächer bestückt, was sich besonders bei der Ballannahme und Geschwindigkeit der Kicker bemerkbar macht. Mit der Teamauswahl können Sie im Zwei-Spieler-Modus übrigens hervorragend ein ungleiches Stärkeverhältnis beider Spieler ausgleichen.

Angriffstaktiken

Ballbehandlung ist alles. Vor dem Tor haben Sie nur wenig Zeit, einen gezielten Schuß anzubringen, der perfekte Angriff wird daher im Mittelfeld aufgebaut. Hier werden Euro 96-Spiele gewonnen oder verloren, wobei es anfangs hilft, wenn Sie eine der von uns empfohlenen Taktiken gewählt haben. Um ein Angriffsspiel aufzuziehen, müssen Sie unbedingt die Game



AUS DIESEN POSITIONEN FÜHREN SCHÜSSE MIT GROSSER WAHRSCHEINLICHKEIT ZUM TORERFOLG. EINE GÜNSTIGE SCHUSSPOSITION WIRD IHNEN DURCH DAS BLINKENDE DREIECK ANGEZEIGT. JE LÄNGER SIE DIE TASTE 1 GEDRÜCKT HALTEN, DESTO HÄRTER WIRD DER SCHUSS. NUTZEN SIE DIE AFTERTOUCH-MÖGLICHKEIT (OBEN).

DAS FINALE! WENN SIE BIS HIERHER KOMMEN WOLLEN, MÜSSEN SIE SCHON EIN PAAR ÜBUNGSSTUNDEN INVESTIEREN. OB BERTIS BUBEN WOHL AM 30. JUNI EBENFALLS IM WEMBLEY-STADION ANTRETEN DÜRFEN (UNTEN)?



DIESER PASS KOMMT VIELLEICHT EIN WENIG ZU FRÜH. RECHTS BEFINDET SICH EIN SPIELER IM PASSIVEN ABSEITS. DER HOLLÄNDISCHE ABWEHRSPIELER VERSUCHT BEREITS, IN DEN PASSWEG ZU LAUFEN. BESSER WÄRE HIER GEWESEN, ZUNÄCHST NOCH EIN PAAR METER ZU DRIBBELN UND DANN AN DEM HERAUSEILENDEN ABWEHRSPIELER VORBEI IN DEN FREIEN RAUM ZU PASSEN.

Pad-Kommandos beherrschen (siehe Extrakasten). Aufgrund der unmöglichen Flug- und Hüpfeigenschaften des Balles empfiehlt sich ein kultiviertes Flachpaßspiel zum Angriffsaufbau. Wichtig ist, daß Sie Button 2 betätigen und den Joystick in die richtige Richtung drücken, ohne ihn kurz danach wieder nach hinten zu ziehen. Die Reaktion wäre ein hohes Anspiel, was meist einem Ballverlust gleichkommt. Beherrschen Sie erst einmal das Kurzpaßspiel, behalten Sie stets die Übersichtskarte im Auge. Als Faustregel kann gelten: Spielen Sie ab, wenn ein freier Mann mehr als 10 Meter (umgerechnet, versteht sich) dichter am gegnerischen Tor steht, ansonsten dribbeln Sie selbst weiter. Da der Ball den Spielern bei Euro 96 am Fuß „klebt" und die Gegenspieler sehr schnell den Ballführenden stören, müssen Sie gerade im Mittelfeld häufiger Kreise drehen, um einen freien Paß spielen zu können. Dieses Verhalten sieht zwar merkwürdig aus, ist aber auf jeden Fall einem Ballverlust vorzuziehen. Haben Sie sich mit einem Mittelfeldakteur erst einmal bis in rund 35 Meter Entfernung vor das gegnerische Gehäuse vorgetastet, folgt die entscheidende Phase.

DISTANZSCHÜTZEN

Folgende Spieler haben einen echten Dampfhammer im Fuß und eignen sich besonders für Weitschüsse:

Spieler	Land	Spieler	Land
Albertini	Italien	Kanchelskis	Rußland
Bergkamp	Holland	Karembeu	Frankreich
Costa	Portugal	Kostadinov	Bulgarien
Gascoigne	England	M. Laudrup	Dänemark
Hagi	Rumänien	Möller	Deutschland
Hierro	Spanien	Prosinecki	Kroatien

Schauen Sie, wo Ihre Angreifer postiert sind und spielen Sie den tödlichen (Flach-)Paß. Noch bevor der Ball den Angreifer erreicht, betätigen Sie die Schuß-Taste, um einen One-Timer auszuführen. Stimmt das Timing, ist der Keeper meist so überrascht, daß er kaum eine Chance hat oder zumindest den Ball abprallen läßt. Entscheidend für diesen Paß ist das richtige Timing. Hier kommt es darauf an, daß Ihre Angreifer nicht im Abseits stehen und sich nicht bereits ein Verteidiger zwischen Paßgeber und Stürmer gemogelt hat. Haben Sie eine Nachschußchance, drücken Sie wieder die Schuß-Taste, bevor Ihr Spieler den Ball erreicht und bewegen Sie den Joystick in Richtung Tor. Mit diesem Trick sind auch Tore aus unmöglichem Winkel wahrscheinlich, da der Keeper noch nicht wieder auf dem Posten ist. Dieser Angriffsaufbau erfolgt fast immer aus der



Auf einen Blick:
- Verteidigungstaktiken
- Die Tastenbelegung

zentralen Position. Hohe Zuspiele lohnen sich nur, wenn Sie von den Außenpositionen flanken müssen (!). Diese Möglichkeit wird Ihnen durch das Quadrat unter dem ballführenden Spieler angezeigt. Auch hier haben Sie nur eine Chance, wenn Sie versuchen, mit einem One-Timer abzuschließen. Natürlich können auch Weitschüsse zu Toren führen, das gilt besonders, wenn Sie einen starken Mittelfeldakteur mit dieser Aufgabe betrauen (siehe Extrakasten). Nutzen Sie bei Distanzschüssen die Aftertouch-Möglichkeiten und schießen Sie wenn möglich flach, da der gegnerische Schlußmann dann einen längeren Weg zum Ball hat (er muß „abtauchen"). Auch wenn die Chancen auf ein Tor bei Weitschüssen natürlich geringer sind, können Sie auf diese Weise häufig zumindest eine Ecke herausholen oder erhalten eine Gelegenheit zum Nachschuß. Visieren Sie bei Schüssen die kurze Ecke an, da der Keeper dann größere Probleme bekommt. Wenn Sie diese Tips beherzigen, steht einem erfolgreichen Spiel eigentlich nichts mehr im Weg. Könner sollten später den mitunter sehr effektiven (Flach-) Paß in den freien Raum üben, da besonders flinke Stürmer damit in eine äußerst günstige Schußposition manövriert werden können. Eine gute Möglichkeit, die Fortschritte des eigenen Paßspiels zu kontrollieren, bietet übrigens der Statistikteil am Ende des Matches. Beachten Sie besonders die Angabe für Ballbesitz. Werden Sie anfangs wohl kaum Werte um 30% Ballkontrolle erhalten, können Sie diese Statistik durch ein perfektes Paßspiel auf rund 65% nach und nach steigern.

Verteidigungstaktiken

Denken Sie daran: Sie verteidigen nur, weil Sie schnellstmöglich in Ballbesitz kommen möchten, um einen eigenen Angriff einzuleiten. Die optimale Verteidigung beginnt also bereits bei Ihren Stürmern, die bei Ballverlust dem Gegner sofort nachsetzen sollten. Die Defensive ist eine Heidenarbeit. Sie können eigentlich nur in Ballbesitz gelangen, wenn Sie dem Gegner ständig mit einem Spieler auf die Füße treten, ihm also den Ball ablaufen. Nutzen Sie dazu die Möglichkeit des kurzen Sprints (Herumhämmern auf Taste 2), damit Ihnen Ihr Gegenspieler nicht entwischt. Allzu lange sollten Sie einem ballführenden Gegner aber nicht hinterherlaufen, schalten Sie lieber mit Taste 1 und Taste 2 (gleichzeitig) auf einen anderen Akteur um. Im Optimalfall müßte es Ihnen mit dieser Nerv-Taktik gelingen, das Gros der Bälle bereits in Ihrem defensiven Mittelfeld abzufangen. Häufig reagiert der Computer-Gegner auch nervös und kickt den Ball unmotiviert auf die Tribüne. Haarig wird die Situation, wenn der Gegner erst einmal in die Nähe Ihres Strafraumes gelangt. Auch hier können Sie eigentlich nichts anderes machen, als sich ihm fortwährend in den Weg zu stellen. Haben Sie dann den Ball, scheuen Sie sich nicht, diesen mit der Schuß-Taste aus der Gefahrenzone zu befördern. Häufig entstehen so gefährliche Konter. Auf jeden Fall sollten Sie verhindern, daß Ihr Gegner zu einem One-Timer kommt. Lassen Sie bei einer Zwei-gegen-Eins-Situation lieber den ersten Stürmer schießen und decken Sie den Paßweg zum zweiten Stürmer zu, Ihr Torwart wird es schon richten. Nach Ecken und Freistößen nahe des Strafraumes gilt ebenfalls nur eine Devise: Weg mit dem Ball! Ein sehr entscheidender Spielmoment bei Euro 96 ist die Phase direkt nach dem Ballgewinn. Ihr Spieler hat für Sekundenbruchteile die Kontrolle und muß nun schnell handeln, da auch Ihr Gegner sofort wieder versuchen wird, den Ball abzujagen und er sich noch dicht in der Nähe aufhält. Bevor Sie Gefahr laufen, sich etwa allein gleich drei Gegnern gegenüber zu sehen, gilt auch hier: Schuß-Taste und weg mit dem Ball! Klar, daß ein kontrollierter Paß auf jeden Fall zu bevorzugen ist. Noch ein paar Anmerkungen zur Blutgrätsche, die Sie mit der Taste 1 einleiten können: Diese sollten Sie nur als letztes Mittel einsetzen. Erstens ist Ihr Spieler außer Gefecht, wenn er ins Leere grätscht und zweitens riskieren Sie damit gelbe und rote Karten. Verlieren Sie einmal einen zentralen Mann in Abwehr oder Mittelfeld, haben Sie kaum noch eine Siegchance. Befolgen Sie jetzt unsere Tips, können Sie eigentlich jedes Spiel siegreich bestreiten. Sie werden sehen, daß Euro 96 Soccer nach der Eingewöhnungsphase immer mehr Spaß macht, einer weiteren Verfeinerung Ihres Spiels steht dann nichts mehr im Weg. Unsere Tips verlieren übrigens auch bei Matches gegen menschliche Gegner keineswegs ihre Gültigkeit. Möge der Bessere gewinnen!

Christian Bigge



HOLLANDS 3-4-3-SYSTEM SORGT AUCH IN SEINER DIGITALEN VARIANTE FÜR ANGRIFFSWIRBEL AUF DEN PLÄTZEN.

DIE TASTENBELEGUNG

Für die Spielsteuerung verzichten wir auf die Erwähnung der Keyboard-Belegung, da aus oben erwähnten Gründen für uns nur ein Gamepad oder allerhöchstens ein digitaler Joystick in Frage kommt. Zudem sind die Tastenbelegungen nachfolgend nach der Wichtigkeit geordnet. Anfänger sollten sich zunächst die entscheidenden Kombinationen merken und erst dann die etwas komplizierteren trainieren. Ihre Mannschaft wird es Ihnen danken.

Im Angriff:

Taste 2 + Richtung .... Passen
Taste 1 + Richtung .... Schießen
Taste 2 + Richtung + Joystick nach hinten .... hoher Paß
Taste 1 + Taste 2 + Richtung .... verdeckter Paß
Taste 1 + Taste 2 gedrückt halten, dann Taste 1 loslassen .... Chip

In der Verteidigung:

Taste 2 schnell hintereinander .... kurzer Sprint
Taste 1 + Taste 2 .... Umschalten des aktiven Spielers
Taste 1 .... Blutgrätsche

Generelle Tasten während des Spiels:

Esc .... Spiel verlassen
F1 .... Optionsmenü
F5 .... Detailstufe Rasen
F6 .... Detailstufe Linien
F7 .... Himmel an/aus
F8 .... Detailstufe Spieler
F9 .... Videowand an/aus
F10 .... VGA/SVGA
+/- .... Bildschirmgröße
Tab .... Übersichtskarte
Pause .... Pause
Strg + F1 .... Joystick 1 kalibrieren
Strg + F2 .... Joystick 2 kalibrieren
1 .... Weite Kamera
2 .... Freie Kamera
3 .... Isometrische Kamera
4 .... Draufsicht
9 .... Statistikmenü
0 .... Spielerauswahl ändern

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online: ★Game#
⑤ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 15.5.96 - * = *noch nicht verfügbar am 15.5.*
N = *Neu im Programm* P = *Preissenkung* H = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Game It!

Spiel des Monats JUNI:

Cyberia 2

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Baphomets Fluch*	69,95
Die Siedler 2	69,95
Elisabeth 1	79,95
F1 Manager 96	69,95
Sens. World of Soccer	49,95
Neu: European Championship Edition speziell zur EM	
Shannara dt.	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data*	24,95
Warcraft 2 + Data*	89,95
Wing Commander 4	89,95

Preisknaller CD

solange Vorrat reicht

- 7th Guest ... 19,95 H
- Advanced Destroyer Sim. ... 12,95 N
- Advanced Tactical Fighter ... 12,95 N
- Alone in the Dark 1 ... 19,95
- Apache Longbow light ... 19,95 N
- B 17 ... 19,95
- Battle Isle 1+Data1&2 ... 19,95
- Battle Isle 2+Data ... 29,95 P
- Beneath a Steel Sky ... 24,95
- Betrayal at Krondor ... 19,95
- Bitmap Brothers Compilaton ... 19,95
- Brett Hull Hockey ... 29,95 N
- Caesar 1 ... 19,95
- Campaign ... 19,95
- Campaign 2 ... 19,95
- Chaos Engine ... 24,95
- Creature Shock ... 19,95 H
- Daedalous Encounter ... 22,95 N
- Darkseed ... 19,95 N
- Dawn Patrol ... 29,95
- Der Clou Plus ... 29,95
- Der Planer & Extra Data ... 19,95
- Dune 2 ... 29,95 H
- Elite Plus ... 24,95
- F 117 A ... 19,95
- F 19 Stealth Fighter e. ... 22,95 N
- Fade to Black ... 29,95 H
- FIFA Soccer Classic ... 29,95
- Flashback e. ... 22,95 N
- Flight of the Intruder ... 12,95 N
- Formula 1 GP ... 29,95
- Goblins 1+2 ... 19,95
- Gobblins 3 ... 19,95
- Hand of Fate ... 22,95 N
- Hardball 4 ... 29,95 N
- Harrier Jump Jet ... 19,95
- High Command ... 19,95
- Indy Car Racing ... 19,95
- Jurassic Park ... 19,95
- Kings Quest 5 ... 22,95 N
- King's Quest 6 ... 19,95
- Kyrandia 3 ... 19,95
- Lands of Lore ... 22,95 N
- Leisure Suit Larry ... 22,95
- Links Golf e. ... 22,95 N
- Little Big Adventure ... 29,95
- Live Action Football ... 29,95 N
- Magic Carpet Plus ... 29,95
- Manic Karts ... 29,95
- Maniac Mansion 2 ... 29,95
- Mega Traveller 1 ... 19,95 N
- Mega Traveller 2 ... 19,95 N
- Nascar Racing ... 22,95 N
- NHL Classic ... 24,95 P
- NHL 95 Classics ... 29,95
- Noctropolis ... 29,95 H
- North & South ... 12,95 N
- Pacific Islands ... 19,95 N
- Patriot ... 19,95
- PGA Golf Classic ... 29,95
- Pirates e. ... 22,95
- Police Quest e. ... 22,95 N
- Police Quest 4 ... 19,95
- Populous2/Powermonger ... 29,95
- Privateer ... 29,95
- Railroad Tycoon ... 19,95
- Rebel Assault ... 29,95 H
- Red Baron ... 22,95 N
- Return to Zork ... 29,95
- Sam & Max ... 29,95
- Shadow of the Comet ... 24,95
- Sherman M4 ... 12,95 N
- Silent Service 2 ... 19,95 H
- Sim City enhanced ... 19,95 H
- Sim Life Classics ... 29,95
- Simon the Sorcerer 1 ... 29,95
- Space Hulk ... 29,95
- Space Quest 1 ... 22,95 N
- Space Quest 4 ... 19,95
- SSN 21 Seawolf ... 29,95
- Street Fighter 2 ... 22,95 N
- Strike Commander ... 29,95
- Stunt Driver ... 19,95
- Syndicate plus ... 29,95 H
- System Shock ... 29,95 H
- Team Yankee ... 19,95
- TFX ... 29,95
- Theme Park ... 29,95
- Tornado ... 19,95
- Unnecessary Roughness 95 ... 24,95 N
- Ultima 1+2 Classic ... 29,95 H
- Vortex: Quantum Gate ... 29,95 N
- Walls of Rome ... 19,95
- War in the Gulf ... 19,95
- Wing Armada ... 29,95 H
- Wing Commander 2 ... 29,95 H

CD ROM

- 3D Lemmings ... 79,95
- 3D Ultra Pinball ... 39,95
- 5th Musketeer ... 59,95
- 11th Hour ... 59,95 P
- Abuse ... 64,95
- After Life* ... a.A.
- AH 64 Longbow* ... 79,95 H
- Air Havoc Controller ... 64,95
- Albion ... 74,95
- Aliens ... 69,95
- Alien Virus e. ... 59,95
- Amerika / Civil War ... 69,95
- Ancient Empires* ... 74,95 N
- Angel Devoid* ... 59,95
- Anvil of Dawn ... 67,95
- Apache Longbow ... 64,95
- Arcade America ... 79,95
- Arcade Classics ... 74,95
- Ascendancy ... 49,95 P
- Assault Rigs ... 64,95
- Asterix ... 64,95
- ATF US ... 79,95
- Aztec: Empire of Blood* ... a.A.
- Bad Day on Midway* ... 69,95
- Bad Mojo ... 74,95 H
- Baldies* ... 64,95 N
- Batman Forever ... 79,95
- Battle Bugs ... 39,95
- Battle Cruiser 3000AD* ... 59,95
- Battle Ground Ardennes* ... 64,95
- Battle Ground Gettysburg* ... 64,95
- Battle Isle 3 ... 64,95
- Battle Race* ... 77,95
- Battles in Time ... 74,95
- Beavis&Butthead ... 69,95
- Bermuda Syndrom ... 79,95
- Big Red Racing ... 69,95
- Biing ... 64,95
- Bleifuss ... 49,95 H
- Buried in time ... 74,95
- Burning Steel 4 ... 39,95
- Caesar 2 ... 72,95 H
- Capitalism ... 69,95 H
- Carribbean Disaster ... 64,95 P
- Carriers at War Compilation ... 69,95
- Carrier Strike Force ... 74,95
- Championship Manager 2 ... 59,95
- Chessmaster 4000 Win95 ... 67,45
- Chewy ... 29,95
- Chronomaster ... 67,95
- Civil War General* ... a.A.
- Civilisation 2000 ... 79,95 H
- Civilisation Net ... 79,95
- Claim to Power ... 79,95
- Clayfighter 2* ... 79,95
- Combat Air Patrol ... 54,95
- Comic Zone ... 54,95
- Commanche + Data ... 39,95
- Command & Conquer ... 79,95 H
- Command&Conqu. Data ... 24,95 H
- C & C 1 + Data ... 99,95 H
- Command Aces of t.Deep ... 69,95
- Conqueror 1086 AD ... 69,95
- Conquest of t. New World ... 79,95
- Cronicles of the Sword* ... 74,95
- Crusade ... 39,95 P
- Crusader No Remorse ... 74,95
- Cyberia 2 ... 69,95
- Cybermage ... 74,95
- Cyberspeed Win95 ... 74,95
- D ... 79,95
- Daggerfall* ... 79,95
- Darker ... 74,95
- Das Amt ... 39,95
- Deadline ... 34,95 P
- Deadly Skies* ... 74,95 N
- Death Gate* ... 69,95
- Deathkeep AD&D* ... 64,95
- DefCon 5* ... 74,95
- Der Druidenzirkel ... 64,95
- Der Planer + Data ... 19,95
- Der Planer 2* ... 69,95
- Der Seelenturm ... 64,95
- Der Reeder ... 39,95
- Descent 2 ... 74,95
- Descent 2 Mission Builder* ... 37,95
- Destruction Derby ... 84,95
- Die Fugger 2 ... 74,95 H
- Die Siedler ... 29,95
- Die Siedler 2 ... 74,95
- Dime City ... 77,95
- DSA 3: Schatten über Riva* ... 74,95
- Dschungelbuch 3,5 ... 44,95
- Duke Nukem 3D ... 74,95
- Dungeon Keeper* ... 77,95
- Earthsiege 2 ... 79,95
- Earthworm Jim 2+1 ... 64,95
- Earthworm Jim Win95 ... 62,95
- Ecco the Dolphin ... 54,95
- Effenbergers Fußballman.* ... 69,95
- Elisabeth 1 ... 79,95 N
- Elite 3 - neue Version! ... 77,95
- Endorfun ... 54,95
- Evocation ... 69,95
- F 1 Manager 96 ... 69,95

Fantasy General 64,95

- Fast Attack* ... 64,95
- FIFA Soccer 96 ... 74,95 H
- Fighter Duel ... 69,95
- Flight of t. Amazon Queen ... 39,95
- **Flugsim's siehe Sonderfeld**
- Formula One GP 2* ... 94,95
- Frankenstein ... 79,95
- Gabriel Night 1 ... 19,95 N
- Gabriel Night 2 dt. ... 84,95
- Games Cheats ... 27,95 -hilft immer zu gewinnen-
- Gender Wars* ... 69,95
- Gene Wars* ... 74,95
- Golf siehe Sonderfeld
- Gone Fishing ... 64,95
- Grand Prix Manager ... 79,95
- Hardball 5 ... 74,95
- Harpoon 2 Deluxe MM ... 72,95
- Harvester* ... 89,95
- Hattrick (Ikarion) ... 72,95

Preisaktion!

11th Hour	59,95
Ascendancy	49,95
Chewy	29,95
Crusade	39,95
Top Gun	39,95

- Heroes o Might&Magic ... 49,95
- Hexen ... 49,95
- Hugo 3 ... 64,95
- I have no mouth but I must* ... 74,95 N
- Imperum Romanum ... 74,95
- Indy Car Racing 2 ... 59,95 P
- Jagged Alliance dt. ... 49,95
- Jewels of the Oracle ... 79,95
- Jonny Bazookatone ... 64,95
- Judge Dredd ... 79,95
- King's Quest 7 ... 34,95
- Kingdom of Magic ... 69,95
- Klik & Play ... 79,95
- Leisure Suit Larry 1-6 ... 59,95
- Lion - Löwensimulation ... 54,95

Lösungshefte ab DM 14,95

- Loadstar ... 74,95
- Lost Admiral 2 ... 74,95
- Lost Eden ... 69,95
- Mad TV 2* ... 74,95
- MAG ... 69,95
- Magic the Gathering* ... 82,95
- Marco Polo ... 59,95 P
- Master of Magic ... 34,95
- Master of Orion 2* ... 79,95
- Mechwarrior 2 dt. ... 69,95 H
- Mech 2 Data Disc ... 39,95 H
- Mechwarrior 2 + Data ... 79,95 H
- Metal Lords* ... 77,95
- Micro Machines 2 ... 44,95
- Millenia* ... 59,95
- Mission Critical ... 69,95
- Monopoly ... 54,95
- Monty Python's Waste ... 69,95
- Moto X* ... 69,95 N
- Myst dt. ... 64,95
- Mystic Midway ... 39,95
- NBA Jam Tournament ... 79,95
- NBA Live 96 ... 74,95 H
- Need for Speed ... 74,95 H
- NHL Hockey 96 ... 74,95 H
- Offensive* ... 79,95
- Olympic Games ... 64,95 N
- Olympic Soccer* ... 64,95 N
- Orionburger* ... 64,95 N
- Panic in the Parc* ... 74,95
- Panzer General 2 ... 64,95 H
- PBA Bowling* ... 49,95 N
- Pelko* ... 64,95
- Perfect General 2 ... 69,95
- Perfect General 2 Missions ... 44,95
- Phantasmagoria ... 77,95
- Pinball 95 ... 49,95
- Pinball Dreams Deluxe ... 69,95
- Pinball Illusions ... 56,95
- Pinball Mania ... 54,95
- Pinball Wizard 2000 ... 59,95
- Pirates! Gold ... 34,95
- Pitfall Win95 ... 69,95
- Pole Position ... 79,95
- Police Quest SWAT ... 69,95 H
- Pool Champion Win95 ... 64,95
- Power Play Hockey* ... 59,95 N
- Pro Pinball:The Web ... 49,95 H
- Psycho Pinball ... 64,95
- Putty Squad* ... 69,95 N
- Radix ... 59,95
- RAN Soccer ... 69,95
- RAN Trainer 2 ... 69,95
- Raven Project* ... 57,95
- Rayman ... 59,95
- Rebel Assault 2 edA. ... 67,95 H
- Rebel Assault 2 kD* ... 79,95
- Return Fire* ... 69,95 N
- Revolution X* ... 79,95
- Riddle of Master Lu ... 69,95
- Ridge Racer ... 54,95
- Ripper ... 74,95
- Rise of the Robots 2 ... 79,95
- Rivers of Dawn ... 64,95
- Safecracker* ... 69,95 N
- San Franc. PD Homicide* ... a.A.
- Santa Fe Mysteries* ... 64,95
- Schleichfahrt* ... 74,95
- Scorched Planet* ... 64,95 N
- Sensible GO* ... 59,95
- Sensible World of Soccer ... 49,95
- Shadoan* ... 79,95 N
- Shanghai Great Moments ... 79,95
- Shannara ... 69,95
- Shellshock ... 69,95
- Shivers ... 74,95
- Shock Wave Win95* ... 69,95
- Silent Hunter ... 69,95
- Silent Steel ... 49,95 P
- Silent Thunder ... 79,95 H
- Sim City 2000 Collection. ... 82,95 H
- Sim Isle ... 69,95
- Sim Tower ... 69,95
- Sim Town ... 64,95
- Simon 2 + T-Shirt ... 64,95
- Skunny ... 49,95
- Soccer Stars 96* ... 64,95
- Space Bucks ... 64,95
- Space Marines ... 74,95
- Space Quest 6 ... 74,95
- Spycraft* ... 79,95
- St. Thomas ... 49,95
- Star Control 3* ... a.A.
- Star Gate ... 44,95
- **Star Trek siehe Sonderfeld**
- Star Wars Collection ... 49,95 N
- Steel Panthers Limited Ed. ... 64,95
- Stonekeep ... 79,95
- Strike Base ... 64,95
- SU 27* ... 69,95
- Super Bubsy Win95 ... 74,95
- Super Street Fighter 2* ... 54,95 N
- T-MEK* ... 74,95
- Talisman ... 69,95
- Tank Commander ... 69,95
- Teamchef ... 79,95
- Tekwar ... 72,95
- Tempest 2000 ... 59,95
- Terminator Future Shock. ... 69,95
- Terror Trax* ... a.A.
- Terra Nova ... 69,95
- TFX 2000 Eurofighter ... 79,95
- Tie Fighter SVGA ... 59,95
- Tiny Troops* ... 64,95
- The Dark Eye ... 74,95
- The Dig e. ... 64,95
- The Dig dt.* ... 79,95
- This means War! ... 69,95
- Thunderhawk 2 ... 74,95
- The Hive ... 59,95
- Thomas Blauer Adler ... 79,95
- Tilt ... 52,95
- Time Gate:Knight's Chase ... 44,95 P
- Toonstruck* ... a.A.
- Tomcat Alley* ... 49,95 N
- Top Gun ... 39,95 P
- Torin's Passage ... 77,95
- Total Distortion* ... 74,95
- Track Attack* ... 79,95
- Transport Tycoon Deluxe. ... 79,95
- Trivial Pursuit ... 74,95
- Trophy Fishing ... 79,95
- TV Karriere ... 39,95
- Twisted Metal Win95* ... 59,95 N
- UEFA Champion League ... 49,95 P
- Unnecessary Roughness ... 69,95
- Urban Runner* ... 84,95
- US Navy Fighters Gold ... 82,95
- US Navy Fighters Data dt. ... 9,95
- Vikings* ... a.A.
- Virtual Karts ... 79,95
- Virtual Pool ... 69,95
- Vollgas ... 49,95
- War College (UMS3)* ... a.A.
- Warcraft 1* ... 39,95
- Warcraft 2 ... 69,95 H
- Warcraft 2 Data ... 24,95 H
- Warcraft 2 + Data Bundle ... 89,95 H
- Warhammer ... 67,95
- Warhawk Win95* ... 59,95 N
- Wayne Gretzky NHLPA All St. ... 74,95 N
- Werewolf vs. Comanche ... 69,95
- Wetlands ... 54,95
- Wing Commander 3 ... 79,95
- Wing Commander 4 ... 89,95
- Wolf - die Simulation ... 69,95
- Woodruff ... 62,95
- World Cup Compilation ... 59,95
- Worms ... 59,95 H
- Worms Data: Reinforcem. ... 29,95 H
- Worms + Data Bundle ... 87,95 H
- WWF Wrestlemania ... 79,95
- X-Wing Enhanced ... 39,95
- Z* ... 69,95
- Zork: Nemesis ... 74,95 H

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
gleiche Versandkosten wie Deutschland
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

Star Trek

- 25th Anniversary ... 24,95
- Star Trek 2 ... 24,95
- Star Trek JR enhanced ... 79,95
- Deep Space 9 ... 69,95
- Klingon ... a.A.
- Next Generation e. ... 64,95
- Next Generation dt. ... 64,95
- Omnipedia e. ... 74,95
- Technical Manual ... 89,95
- Audio Clips je ... 29,95 *(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)*

Golf

- Bernhard Langer Golf ... 54,95
- Sensible Golf ... 49,95
- PGA Tour Golf 96 ... 74,95
- PGA Tour Scenery ... 29,95

LINKS

- Links 386 + 2 Plätze ... 69,95
- Platz Castle Pines ... 49,95
- Platz Cog Hill ... 49,95
- Platz Devil's Island ... 49,95
- Platz Mauna Kea ... 49,95
- Platz Pelican Hill* ... 49,95
- Platz Pinehurst* ... 49,95
- Platz Prairie Dune ... 49,95
- Platz Riviera ... 49,95
- Platz Troon North ... 49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Airbus 2 (Win95)* ... 69,95
- Flugsimulator 5.1 e ... 79,95
- Flugsimulator 5.1 dt. ... 94,95
- FS 5.1 e. + Paris + New York ... 99,95
- FS 5 Designer Win* ... 69,95
- FS 5 Flight Shop ... 79,95
- FS Pre-Flight ... 44,95
- FS Final Approach 5.0 ... 44,95
- FS Schiratti Commander ... 59,95
- 4 x Aircraft Collections je ... 49,95
- RENO 4 (500 Scen.) ... 24,95
- Europe 1 ... 54,95
- Europe 2 ... 59,95 N
- Mitte, nördl. Mittelgeb. ... 44,95
- Nord-/Ostsee, HH ... 44,95
- Rheinland, Ruhrgebiet ... 44,95
- Frankfurt, Hessen ... 44,95
- Berlin, Mitteldeutschl. ... 44,95
- Süddeutschland ... 44,95
- Südwestdeutschland ... 44,95
- Moving Map 2.0 ... 69,95 N
- Multimedia München 2 ... 49,95
- 4 x Österreich je ... 44,95
- Britische Inseln ... 44,95
- Karibische Inseln ... 44,95
- Madrid ... 44,95
- Hong Kong ... 44,95
- Japan+Karibik+Hawaii ... 69,95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	99,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

- ACES Collector's Edit. 64,95 — *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers*
- Combat Classics 2 29,95 — *F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2*
- Combat Classics 3 69,95 — *Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918*
- Games Volume 3 24,95 — *Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo*
- Games Volume 4 24,95 — *Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms*
- Games Volume 5 24,95 — *Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom*
- Lucas Arts Air Combat 39,95 — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- Made in Germany 39,95 — *Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2*
- Megapack 3 69,95 — *The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo*
- Megapack 4 79,95 — *Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight*
- Megapack 5 79,95 — *Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance*
- Mile High Club 76,95 — *Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th*
- Sim Box 24,95 — *Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer*
- Strategy Masters 79,95 — *Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur*
- Westwood Compilat. 69,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

Essential Collections:

- Sport 39,95 — *PGA Tour Golf, FIFA , F1 GP*
- Business 39,95 — *Theme Park, Transport Tycoon*
- Flight 39,95 — *1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory*

Multimedia

- Auf dem Nil nach Ägypten 64,95 N — *Entdecke das Land der Pharaonen*
- Bei den Walen 64,95 N — *alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, tonaufnahmen*
- Beckenbauer 49,95 — *Deutschlands Fußballegende auf CD*
- D Info 2.0 39,95 — *neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95*
- Distant Suns 139,95 — *Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos*
- Encarta World Atlas e. 99,95 — *Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips*
- Forrest Gump 59,95 — *3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr*
- Fußb. WM Lexikon 1930-1994. 49,95
- Grolier Science Fiction e 69,95 — *4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction*
- Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95 — *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*
- Keller's Musikkatalog 34,95 — *Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel. Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.*
- Meyers Wunder d. Körpers 169,95 — *Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet*
- Meyers Flaggschiff des Königs 129,95 — *Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben*
- Music Central 96 e. 89,95 — *8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.*
- MTV unplugged 49,95 — *Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen*
- NTV Jahresrückblick 95 39,95 — *alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle*
- RTL Samstag Nacht 39,95
- Voodoo Lounge 49,95 — *Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist*

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Alfa Twin Box ... 34,95 N
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.

CH Products

- Throttle Pro ... 169,95 N
- Flightstick ... 69,95 P
- Flightstick Pro ... 119,95 P
- Virtual Pilot ... 149,95
- Virtual Pilot Pro ... 169,95
- Pedals+Nascar Rac. light. ... 99,95
- Pedals Pro ... 179,95

Gravis

- Gamepad ... 29,95
- Analog ... 34,95
- Analog Pro ... 44,95
- Thunderbird ... 79,95
- Firebird ... 99,95
- Phoenix ... 159,95
- Grip + 2 Game Pads* ... 149,95 — *2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar*

Logitech

- WingMan light ... 44,95
- WingMan analog ... 64,95
- WingMan extreme ... 79,95

Microsoft

- Sidewinder 1.0 ... 59,95
- Sidewinder Pro ... 84,95
- Sidewinder Pro+Fury ... 109,95

Thrustmaster

- TM XL Action Control ... 59,95
- TM FCS Flight 2 ... 119,95
- TM F16 Flight ... 239,95
- TM Weap. Contr. 2 ... 179,95
- TM Form. T2 Lenkr. ... 229,95

Soundkarten

- Ultrasound ACE ... 169,95
- Ultras. Plug&Play ... 229,95
- SB 16 VE IDE Plug&P. ... 169,95
- SB 32 Plug&Play ... 259,95
- SB AWE 32 Plug&Play ... 359,95
- Yam. Wavetable Upgrade ... 199,95



Druidenzirkel



Um sich in Sir-Techs Fantasy-Adventure Der Druidenzirkel aller Probleme mit Geld, Lebens- und Magiepunkten zu entledigen, gehen Sie folgendermaßen vor: Starten Sie ein neues Spiel. Überwinden Sie den Anfangsraum und treffen den Druiden, der Sie wieder vor die Tür stellt. Nun speichern und beenden Sie das Spiel. Jetzt laden Sie dieses Savegame in den HexEditor und suchen den Abschnitt,

00000010 0000 0000 4000 0000 4000 0000 0C00 0000
00000020 0C00 0000 0100 0000 E001 0000 0000 0000
00000030 0100 0000

den Sie wie folgt ändern:
00000010 0000 0000 1111 0000 1111 0000 1111 0000
00000020 1111 0000 1111 0000 1111 1100 0000 0000
00000030 1111 0000

Jérôme Emler

SimFarm

Zwei Milliarden an Geldeinheiten erhalten Sie, wenn Sie ein Savegame (*.sfm) in den Hex-Editor laden und die Offsets **216E4** bis **216E7** mit **FF FF FF 7F** überschreiben.

Sebastian Hawly

Warhammer: Im Schatten der Gehörnten Ratte

Laden Sie ein beliebiges Savegame mit dem Hex-Editor. Bei der Adresse 0000 00F0 befindet sich das vorhandene Geld. Überschreiben Sie nun die ersten vier Stellen mit E02E, und schon verfügen Sie über 12.000 Goldkronen. Die Truppenstärke stocken Sie auf, indem Sie am Ende des Savegames die Zeile
SEATSTATES:S_SIDE=2,12,12,2
suchen. Überschreiben Sie die zweite und dritte Zahl mit maximal 32: **SEATSTATES:S_SIDE=2,32,32,2.** Jetzt haben Sie 32 Kämpfer zur Verfügung.

Gustel Kubirschki

Warcraft 2

Hier noch einmal alle Cheat-Codes zu Warcraft 2 in einer Referenz-Aufstellung:

IT IS A GOOD DAY TO DIE	Unverwundbar
GLITTERING PRIZES	10.000 Gold, 5.000 Holz and 5.000 Öl
VALDEZ	5.000 Öl
SPYCOB	5.000 Öl
HATCHET	Doppelte Menge Holz beim Fällen
MAKE IT SO	Beschleunigt die Produktion
TITLE	Beschleunigt die Geschwindigkeit der Einheiten
NOGLUES	Deaktiviert magische Fallen
SHOWPATH	Zeigt die gesamte Karte
ON SCREEN	Zeigt die gesamte Karte
DECK ME OUT	Erhöht alle Technologiestufen
EVERY LITTLE THING SHE DOES	Alle Zaubersprüche
UNITE THE CLANS	Sofortiger Sieg
YOU PITIFUL WORM	Sofortige Niederlage
THERE CAN BE ONLY ONE	Schlußsequenz
HUMANx	Zur x (1-14) Mission der Menschen
ORCx	Zur x (1-14) Mission der Orks
UCLA	Zeigt „Go Bruins!" Meldung
DAY	Zeigt „FIEF" Meldung
NETPROF	Laser display

Herbert Vollmer

Top Gun

1. Speichern Sie ein Spiel unter dem Namen TEST.
2. Öffnen Sie nun die Datei TEST.SAV in einem normalen Editor.
3. Sie sehen nun folgende Zahlenkolonne:
2 2 54 3299.000000

Die erste Ziffer steht für die Kampagne, wobei

0	für die FlugSchule, flying school,
1	für Kuba
2	für Korea steht.

Die zweite Nummer steht für Anzahl der Missionen, die Sie in dieser Kampagne bereits hinter sich haben.

Thomas Müller

Silent Hunter

Wenn Sie es satt haben, immer dann unterzugehen, wenn es gerade richtig spannend wird. Editieren Sie eine der ROSTERx.SAV-Dateien mit dem Hex-Editor:

HEX	BEDEUTUNG	BEISPIEL
#38	Date (M/D)	01
#42	Year	00=42, 01=43, ...
#48	Status	01=Active, 02=Patrol, 06=Captured
#63	Sub Title	(SS-199)
#94	Sub Class	T-Class
#153	Base	Brisbane
#173	Mission	Solomon Islands

Matthias Eber

Worms Reinforcements Challenge Mode Code

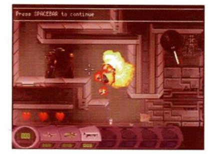


- OHSOEASY
- UNCHAINS
- BJORNPOP
- DODGEMAX
- STARTURN
- EYGEOFF
- REZDOGGY
- HIGHKICK
- LONG AGO
- HEY JOHN
- SATANICS
- NEARDEAD
- CUMBAGZ
- GOOD BYE
- TRUTHOUT
- 17THKIND
- GOGOGOGO
- PIGSPACE
- TRUMPTON
- PARANOID
- MIXTURES
- VERY MAD
- INSANITY
- GREATGIG

Björn Velber

Abuse

Um den God-Mode in EAs Actionspiel zu aktivieren, geben Sie in der Eingabezeile -edit ein und drücken dann SHIFT-Z. Wenn Sie jetzt TAB drücken, um das Spiel zu beginnen, muß sich der Cursor dabei innerhalb des Fensters befinden. **Karl Helmer**



Die Siedler 2

Hier ein Trick, mit dem Sie bei einer Kampagne die ganze Karte offenlegen können: Starten Sie die Kampagne, in der Sie die ganze Karte sichtbar haben wollen, und speichern ab. Nun verlassen Sie die Kampagne und starten ein Freies Spiel mit der Option: **Aufkärung - AUS**. So können Sie im Freien Spiel die ganze Karte sehen. Aus diesem Spiel heraus starten Sie über das Optionsfenster die zuvor abgespeicherte Kampagne, und auch dort offenbart sich Ihnen nun die gesamte Karte.

Jörg Zimmer

Um zwischen allen Missionen des Kampagne-Modus wählen zu können, laden Sie die Datei MISSION.DAT in den Hex-Editor und ändern in der ersten Zeile die Werte:

31 31 30 30 30 30 30 30 30 30
in
31 31 31 31 31 31 31 31 31 31.

Jetzt starten Sie einfach ein neues Spiel.

Enrico Nummer

Bleifuß

Hier ein paar nützliche und witzige Tricks für Graffitis schnelles Rennspiel.

Geben Sie im Auswahlmenü ein:

monty: Hütchen werden zu Kegeln
joint: Hütchen werden zu Geistern
clock: Die Uhr wird ausgeschaltet
aburn: Alle fahren den Bullet-Car

Geben Sie bei der Streckenwahl ein:

vtelo: Zeigt alle Strecken
mirro: Zeigt die Strecken spiegelverkehrt
updow: Dreht das Bild um 180°
inver: Läßt Sie den Kurs rückwärts fahren

Geben Sie Fahrzeugmenü ein:

tazor: Fahren Sie mit dem Bullet-Car.

Patrick Dirschl

Anvil of Dawn

Wenn Sie keine Lust haben, sich mühselig die notwendigen Maximalwerte durch langwieriges Training anzueignen, dann laden Sie ein beliebiges Savegame in den Hex-Editor und editieren es folgendermaßen:

ERFAHRUNGS- UND MAGIEPUNKTE:
Offsets **4C4B** bis **4C52** überschreiben mit **CC**
WAFFEN UND MAGIESTUFEN:
Offsets **4D29** bis **4D33** überschreiben mit **0A**
EIGENSCHAFTEN DES CHARAKTERS:
Offsets **4C57, 4C61, 4C6B, 4C75** überschreiben mit **46 00 46 00**

Alexander Strobelt



Auf einen Blick:

- So war's bei Simon 1
- Rache ist süß - Simon 2
- Grundsätzliches
- In der Stadt
- Die 3-Bären-Hütte
- Sumpflinge

SIMON THE

1994 brachte Adventure Soft seinem Helden Simon the Sorcerer das Laufen bei, 1995 folgte die Fortsetzung der Abenteuer des Mini-Helden. Mit ihren wunderschön gemalten Märchenwelten sicherten sich beide Spiele (bei Bomico als Compilation erhältlich) schnell einen Platz unter den Klassikern des Genres. Besonders die pointierte Sprachausgabe Simons, der durch sein loses Mundwerk von einem Schlamassel ins nächste taumelt, sorgt für viele Lachsalven und lang anhaltenden Spielspaß. Wir sind der Spur des Zauberlehrlings gefolgt und haben für Sie jede Klippe unter die Lupe genommen. Eine Komplettlösung zu Simon 1 finden Sie auf der Cover-CD-ROM.

So war´s in Simon 1

Auf der Suche nach seinem Hund landet Simon auf dem elterlichen Speicher und findet ein altes Zauberbuch, welches prompt eine Tür in eine andere Dimension, eben besagtes Märchenland, öffnet. Neugierig wie die vorlaute Hauptfigur nun mal ist, geht er durch diese Tür und landet als Hauptgericht im Suppentopf einiger Goblins. Gerettet von seinem treuen Hund, bringt ihn dieser in die Hütte des Zauberers Calypso. Hier findet Simon einen Brief, in dem Calypso schreibt, daß er vom bösen Zauberer Sordid gefangengehalten wird und Simon ihn retten soll. Doch dazu muß Simon zunächst ein echter Zauberer werden - ein nicht eben leichtes Unterfangen, wie man sich vorstellen kann.

ZU BEGINN DES SPIELS LÄSST DER BÖSE SORDID SIMONS KLEIDERSCHRANK, DAS DIMENSIONSTOR, ERSCHEINEN.

Rache ist süß mit Simon 2

Sordid, der eigentlich in der glühenden Lava aus Teil 1 schwimmen sollte, erwacht in der Fortsetzung des Klassikers auf geheimnisvolle Weise zu neuem Leben und hat nur noch den einen Gedanken: sich an Simon zu rächen. Er zaubert ihn also wieder zurück ins Märchenland, wobei ihm allerdings ein kleiner Fehler unterläuft. Simon landet nicht, wie geplant, in seinem Schloß, sondern vor dem Zauberladen seines alten Freundes Calypso. Dieser unterrichtet ihn, daß der Teleporter einen seltenen Treibstoff namens Bed Full braucht, um Simon wieder nach Hause zu bringen. Jenes Bed Full zu besorgen ist natürlich gar nicht so einfach. Simon muß königlicher Hofzauberer werden und Babysitter spielen, wobei er feststellt, daß das idyllische Dorf von einst zu einer romantischen mittelalterlichen Stadt geworden ist. Hat er schließlich Bed Full gefunden, wird er auf ein Piratenschiff verschleppt, strandet auf einer tropischen Insel und, und und... . Doch keine Sorge, mit Hilfe unserer Komplettlösung werden Sie den kleinen Zauberer schon wieder sicher nach Hause geleiten können.

Grundsätzliches

Für Spieler, die Simon nicht streng nach dieser Lösung spielen wollen, sind jeweils die wichtigsten Orte

SORCERER 2

der Handlung im Text hervorgehoben und dadurch bei unliebsamen Hängern leicht auffindbar. Probieren Sie zudem ruhig einmal Dinge aus, die in dieser Lösung nicht explizit angesprochen werden. Mitunter werden Sie aberwitzige Ereignisse herbeiführen, die den eigentlichen Spielverlauf aber nicht verändern. Schlimmstenfalls passiert es, daß Sie sich einige Gegenstände nochmals besorgen oder ein Gespräch erneut beginnen müssen. Bei Gesprächen sollten Sie stets höflich und hilfsbereit sein, sonst könnte es schnell passieren, daß Sie in schier endlose Diskussionen geraten oder das gesamte Gerede noch einmal über sich ergehen lassen müssen. Gravierende Fehler können Sie im Prinzip nicht begehen, lediglich die Spieldauer wird sich ausdehnen.

In der Stadt

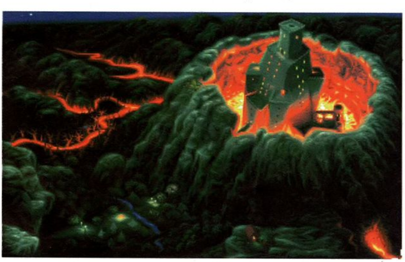
In Calypsos Zauberladen nimmt Simon den Baseballschläger und den Farbstoff und holt sich bei der 3-Bären-Hütte den Brief aus dem Briefkasten. Dann geht er zum Schloß, plaudert ein wenig mit den Wächtern und erfährt dabei, wieviel eine DM wert ist, denn das örtliche Währungssystem ist nicht ganz so einfach wie unseres. Auf dem Marktplatz spricht Simon mit dem Eisenwarenhändler über das Eisenwarengeschäft und bietet seine Hilfe bei der Steuererklärung an. Von seinem Besuch beim Schloß weiß Simon ja, daß ein Goldtaler 15 DM entspricht, 16 Nickel einer DM und daß ein Royal Flash drei Goldtaler sind. Danach geht's die Treppe runter zum Pets Shop, wo er etwas mit dem Besitzer plaudert und dann versucht, die Schildkröte zu stehlen. Da der Versuch scheitert, beschließt Simon, einen Blick in das Geschäft nebenan, den Jokes Shop, zu riskieren. Hier läßt er prompt das Witzebuch mitgehen, schaut sich das Stinkbombenplakat an und spricht mit dem Scherzartikelhändler. Nachdem dieser ihn doch sehr veralbert hat, was ja normalerweise Simons Part im Spiel ist, zieht er weiter zum Kreditbüro und gibt dem Clown das Witzebuch.

Die 3-Bären-Hütte

Ständig in Geldnot, betritt Simon das Kreditbüro und fragt die Sekretärin nach einem Kredit (welcher, ist egal). Die Tippse schickt ihn in das Büro des Managers, wo Simon, während der Geldhai nach dem richtigen Formular sucht, den Brief von der 3-Bären-Hütte schnell auf die Ablage legt und damit die Zerstörung der 3-Bären-Hütte besiegelt. Nun versucht Simon, die Kanalisation zu durchqueren, deren Deckel er mit dem Brecheisen aufgebrochen hat. Da dies allerdings nicht gelingt, weil der Zauberer immer noch so feige wie im ersten Teil ist, begibt er sich zurück zur 3-Bären-Hütte und geht nach rechts zur Küche, allerdings nicht ohne vorher noch ein wenig Elefant im Porzellanladen zu spielen. Aber immerhin ist er so nett, den tropfenden Wasserhahn abzudrehen, nimmt aber die Gummihandschuhe mit. Als die drei Bären nach Hause kommen, versteckt sich Simon im Kamin und wird, als dieser entzündet wird, zum Springbrunnen katapultiert. Da er hier vorerst aber absolut nichts zu erledigen hat, latscht er zum Hafen und spricht mit Bingo Bongo (im rechten Hafenbereich, egal von welcher Seite man in den Hafen kommt). Bei seinem weiteren Hafenrundgang trifft er Goldlöckchen. Nachdem er ihr versichert hat, daß er kein Polizist ist, gerät das Blondhaar ins Plaudern und Simon beschließt, mehr oder weniger ehrlich, ihr zu helfen. Nachdem Simon mit dem Brecheisen die Kiste aufgebrochen hat und Goldlöckchen hineingeklettert ist, steckt er das aufblasbare Schlauchboot und die Perücke ein und geht wieder zurück zu der 3-Bären-Hütte, wo er sich mit Papa-Bär unterhält und ihm die Perücke aushändigt. Aus Dankbarkeit gibt es dafür von Mama-Bär eine Schüssel Brei. Erfreut, auch mal jemandem eine Freude gemacht zu haben, geht er beim Rathausplatz vorbei, plaudert kurz mit dem Akkordeonspieler und gibt ihm dann den Baseballschläger, den die Tänzer ihm prompt auf den Kopf werfen. Zufrieden geht der Strolch zum Tätowierladen, klettert die Leiter hoch und betritt eine Gesellschaft, die sich Verein der Verrückten nennt. Wie sinnig! Simon erfährt vom Fischmann, daß dieser ein Taubheitsgelübde abgelegt hat.

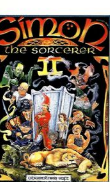


CALYPSOS ZAUBERLADEN DIENT SIMON DIESMAL ALS AUSGANGSPUNKT DER ODYSSEE UND ANLAUFSTELLE FÜR TIPS.

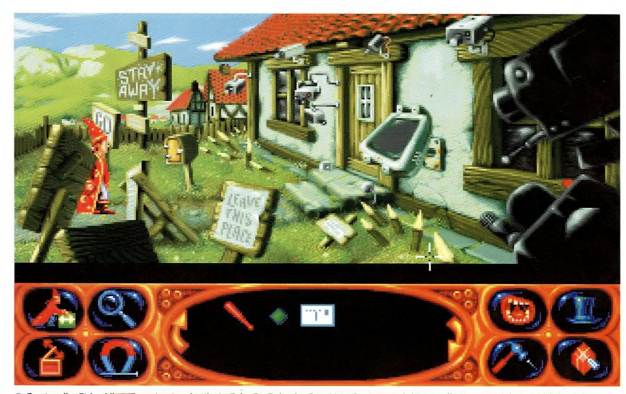

SORDIDS FESTUNG - DAS HAUPTQUARTIER DES BÖSEN. KANN SIMON DEM FIESEN SORDID DAS HANDWERK LEGEN?

Sumpflinge

Der Fischmann gibt ihm aber ein Notizbuch, mit dem er den Pfannenmann fragen kann, wie man dem Verein beitreten kann. Nachdem sich Simon den Brei als Hut aufgesetzt hat, erhält er seinen Mitgliedsbeitrag und geht zu MacSumpfling´s. Dort läßt er sich von dem Sumpflingmaskottchen einen Luftballon und einen Gutschein geben, den er natürlich sofort einlöst. Unser Zauberer spricht mit dem Anorak-Typen und dem Tätowierer und geht wieder zurück zum Marktplatz, wo er sich erst einmal das Werbeplakat einsteckt und den Ballon am Gitter festbindet. Im Pets Shop verfrachtet er die Schildkröte mit



Auf einen Blick:
- Das Schloß
- Auf dem Piratenschiff



DIE 3-BÄREN-HÜTTE WIRD VON MEHREREN VIDEOKAMERAS SCHARF ÜBERWACHT. DENNOCH KANN SICH DER MINI-ZAUBERER VON HIER EINIGE ENTSCHEIDENDE DINGE BESORGEN.

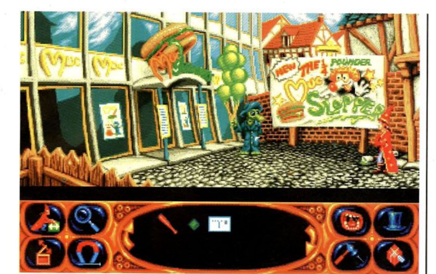
den Gummihandschuhen aus ihrem Käfig in den leeren Käfig rechts neben der Maschine (falls Sie das vorher schon probiert haben, achten Sie darauf, daß der Hebel an der Maschine auf ´-´ steht), die dann prompt angeworfen wird. Die jetzt normale Schildkröte steckt Simon in den Hut und, da er ja sehr experimentierfreudig ist, die Glühwürmchen vom Regal in den leeren Käfig links von der Maschine. Nachdem er den Hebel auf ´+´ gestellt hat, schaltet er sie noch einmal an. Der Ladenbesitzer kehrt zurück und erlaubt Simon, die nun enorm aufgeladenen Glühwürmchen zu behalten. Jetzt wird im Jokes Shop ein Sumpflingskostüm in Auftrag gegeben, zunächst muß aber grüner Stoff her. Dazu schaut der Anti-Held rechts bei Nefahpayup vorbei und spricht mit dem Fettsack. Da Simon sich seine Tücher nicht leisten kann, ist er gezwungen, diesem einen Gefallen zu tun. Der Fettsack bringt Simon in eine Höhle, an deren rechtem Ende einige Lampen liegen, aus denen er die richtige heraussuchen muß. Nachdem er sie endlich gefunden hat, ruft er zum Höhleneingang hoch, daß er die Lampe hat, aber sie erst herausrückt, wenn er wieder oben ist. Nun hat Simon zwar nur ein weißes Tuch erhalten, aber er beschließt, es von den Waschweibern am Springbrunnen färben zu lassen. Dazu wird das Tuch in den Korb gelegt und der Farbstoff dem Brunnen zugegeben. Bingo Bongo bekommt im Hafen jetzt das Werbeplakat. Am Rathausplatz hat Bingo Bongo seine Tanzgruppe versammelt, aber dafür ist jetzt eine seiner Trommeln kaputt. Simon gibt ihm die Schweinsblase, die er vom Clown bekommen hat, bevor ihn wieder einmal der Schlag trifft. Leicht verkohlt und naß geht es zu MacSumpfling´s und dort (nach links) zu den Mülltonnen, in denen eine Angelrute zu finden ist. Vom Sumpflingmaskottchen greift Simon noch einen Ballon ab, holt sich am Springbrunnen sein grünes Tuch und gibt es im Jokes Shop dem Scherzartikelhändler. Mit einem super Sumpflingskostüm verläßt er den Laden und bindet den zweiten Ballon auch noch an das Geländer. Bei MacSumpfling´s rückt Maskottchen inzwischen den dritten Ballon heraus, also kann endlich der große Auftritt erfolgen. Als Sumpfling verkleidet, gelangt Simon ohne Probleme in die Küche und über die linke Treppe weiter in Sumpflings Büro. Als er seinen alten Freund nach der Sumpfsuppe fragt, fängt dieser an zu weinen, weil niemand das Gebräu mag. Simon bricht fast das Herz und er lügt, daß sie ihm immer geschmeckt habe und er nur wegen ihr gekommen sei. Er verspricht sogar, den nötigen Sumpfschlamm zu besorgen, und klettert dazu beim Kreditbüro erneut in den Schacht des Abwasserkanals. Da es auf einmal stockdunkel wird, benutzt er die Glühwürmchen als Taschenlampe. Am zerbrochenen Steg wird das Bungeeseil am Geländer festgebunden und dann der Eimer mit dem Schlamm benutzt. Am Ufer des Sees übt sich Simon im Angeln. Zurück in Sumpflings Büro, gibt es für den Schlammeimer die schmackhafte Sumpfsuppe, die Simon aber doch lieber dem Scherzartikelhändler im Jokes Shop für seine Stinkbomben anbietet und dafür eine gratis Stinkbombe erhält. Nun ist es an der Zeit, sich um einen Job zu kümmern, und Simon geht zum Magie-Wettbewerb. Nach dem Gespräch mit dem Druiden benutzt Simon kurzerhand die Stinkbombe, um das Teilnehmerfeld ein wenig einzuschränken. Als er sich von den Folgen seiner Tat erholt hat, geht er erneut in das Zelt und nimmt das Zauberbuch vom Stuhl. Den Sumpf-Shake schüttet er dem übriggebliebenen Zauberer einfach ins Höhrrohr und nimmt an dessen Stelle am Wettbewerb teil. Wie gemein!



IN DAS SCHLOSS GELANGEN SIE ERST AM ENDE DES SPIELS, WENN SIE ALLE WICHTIGEN GEGENSTÄNDE GEFUNDEN HABEN.

Das Schloß

Mit der gewonnenen ID-Card gelangt Simon in das Schloß, wo er im Schloßhof auf den kleinen Prinzen trifft. Im Thronsaal verlangt der König von ihm, das Baby ruhig zu bekommen, vorher wird aber die königliche Robbe mit dem gefangenen Fisch in den Hut gelockt. Im Kinderzimmer (die rechte der beiden Türen) stoppt er die Wiege mit dem Keil und nimmt dann das Zahnrad von der Wand. Zurück bei MacSumpfling´s benutzt Simon in der Küche das Zahnrad mit der stehengebliebenen Uhr. Anschließend fragt er im Tätowierladen nach einer Tätowierung, da diese aber zu teuer sind, läßt sich Simon nur einen Prospekt geben,



IM HAUPTQUARTIER MACSUMPFLINGS ERHÄLT SIMON NACH EINIGEM HIN UND HER ENDLICH DIE EKLIGE SUMPFSUPPE.

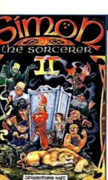
den der Anoraktyp gern entgegennimmt. Und wieder wandert Simon zum Tätowierladen, aber diesmal hat er ein kostenloses Tattoo gewonnen und kann sich die juwelenbesetzte Krone mit den gekreuzten Schwertern tätowieren lassen. Seinen veredelten Körper schleppt er zum Sumpf (geht jetzt über die Karte). Dort geht er so weit nach links wie möglich und fragt die Herrin vom See, wie auch er eine Herrin vom See werden kann, schließlich hat er die königliche Robbe, und so kleine biologische Unterschiede sind nicht so wichtig. Nachdem er der dahingehenden Schönheit nachgeschaut hat, benutzt er die Preßluftflaschen, um das aufblasbare Schlauchboot zu füllen, und paddelt damit zur Insel. Das Schwert wird aus dem Stein gezogen, und mit dem Schlauchboot geht es wieder zurück zum Sumpf, den er allerdings nur durch die Kanalisation verlassen kann. Endlich wieder im Schloßhof angekommen, tauscht Simon mit dem kleinen Prinzen das Schwert gegen dessen Blasrohr und betritt das Zimmer der Prinzessin (neben dem Kinderzimmer), wo er die Erbse unter die Matratzen legt. Die erwachte Prinzessin wirft ihm einen Lolly zu. Mit diesem Lolly muß Simon in Sumpflings Büro. Dort erkundigt er sich, wem die beiden Viecher gehören, und spielt mit ihnen. Dabei gibt er den Baby-Sumpflingen den Lolly und nimmt sich dafür die Milchflasche, die er im Kinderzimmer des Schlosses dem Baby gibt und es damit beruhigt. Heureka! Jetzt geht's durch den Thronsaal in den Durchgang zur königlichen Schatzkammer. Als Simon das Pentagramm passieren will, tauchen die beiden Dämonen aus Teil 1 auf und werfen ihn voller Undank die Treppe herunter. Aber Simon hat ja noch den Sumpf-Shake, und den schüttet er auf das Pentagramm und fängt so die Dämonen ein. Auf dem Marktplatz wird der dritte Luftballon mit dem Geländer benutzt, und Simon fliegt hoch zum Turm des Schlosses. Oben angekommen, geht er in Richtung des Sarkophags und fällt in die Schatzkammer. Hier nimmt er sich das ersehnte Bed Full und klettert durch die Röhre wieder nach oben. Als er wieder an den Luftballons hängt, wird er von einem Vogel abgeschossen und muß zu Fuß zu Calypsos Laden gehen.

Auf dem Piratenschiff

Simon erwacht im Gefangenenraum eines Piratenschiffes. Mit dem Zauberbuch gelingt es ihm, seine Ketten zu sprengen, den Totenschädel mit Augenklappe nimmt er mit. Als er versucht, über die Treppe zu entkommen, stoppt ihn der Kapitän und bringt ihn in die Kapitänskajüte. Hier

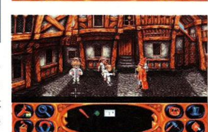


WENN SIE DEN ZEITSTOCK GREIFEN, NAHT DAS ENDE.

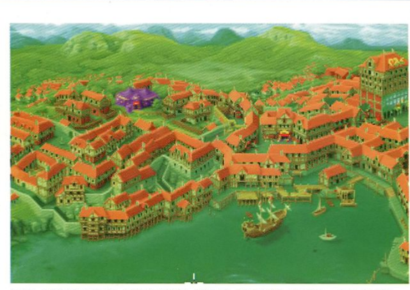


Auf einen Blick:
- Tastaturbelegung
- Auf der tropischen Insel





MAGIER-WETTBEWERB (O.), TÄNZER VOR DEM RATHAUS.



DAS GEMÜTLICHE DORF VON EINST IST ZU EINER GROSSEN STADT HERANGEWACHSEN. HIER WÄHLEN SIE ALLE ORTE AN.

nimmt er sich einen der ausgestopften Papageien, sieht sich das Tagebuch an und gelangt dann auf dem Hauptdeck links die Treppe hoch zum Steuerdeck. Den ausgestopften Papagei vertauscht er mit dem echten und befestigt ihn mit dem Sumpfkaugummi. Bis das Schiff im Hafen anlegt, will Simon ein Schläfchen halten. Nach dem Aufwachen muß er allerdings feststellen, daß immer noch kein Land in Sicht ist, also geht er wieder aufs Steuerdeck und fragt den Steuermann nach dem Grund. Nachdem er den Papagei wieder in Richtung des Steuermanns gedreht hat, klettert er auf dem Hauptdeck die Takelage hoch und gelangt so auf den Mast. Hier pappt er die Postkarte auf das Fernrohr und wandert zurück zum Gefangenenraum. Da man normalerweise ja immer einen Brennschneider dabei hat, fragt er das Muskelpaket, ob er nicht zufällig einen zur Hand hat, und bekommt sogar einen. Wieder oben auf dem Hauptdeck, wirft er kurzerhand den Piraten, der die Bohle repariert, über Bord und nimmt sich dessen Hammer, die Nägel und die Bohle. Auf der rechten Seite erkundet Simon jetzt die Schlafquartiere (die rechte Tür) der Piraten. Mit dem Messer, das im Mast steckt, schneidet er die Hängematte des schlafenden Piraten durch und nimmt sich die Streichholzschachtel, dann geht er wieder zurück auf das Hauptdeck und tauscht die Augenklappe bei dem linken Piraten, der gerade mit dem Vertauen eines Seils beschäftigt ist, gegen eine Sonnenbrille. Dann versucht er, die Kette mit dem Brennschneider zu öffnen, doch der Kapitän verbietet es ihm ständig. Erst als der Schiffsherr ins Schlafquartier geht, um seinen ersten Offizier zu wecken, kann Simon mit der Bohle dessen Tür verriegeln, ungestört mit dem Brennschneider die Kette lösen und ins Beutelager klettern, wo er sein Bed Full findet. Als er wieder aufs Hauptdeck klettern will, schläft er wieder ein und erwacht erst, als das Schiff geentert wird. (Falls Simon nicht einschläft, aber trotzdem alles wie beschrieben gemacht hat, muß er noch einmal auf das Steuerdeck und den Papagei erneut in Richtung Steuermann drehen. Dann muß er wieder zurück ins Beutelager.)

Auf der tropischen Insel

Am Strand, an dem Simon angespült wurde, findet er eine Schaufel und etwas weiter rechts einen Strandsammler, dem er, nach einer kurzen Unterhaltung, das Handtuch klaut. Dann erkundet Simon den Dschungel und gibt, erfreut, alte Bekannte zu treffen, dem Kind den Luftballon zurück. Mit dem Holzstab bastelt er sich eine Schaufel und baut am Strand eine Sandburg. Um das unschön aussehende Loch zu verdecken, legt er das Handtuch und die Muschel des kleinen Jungen darüber. Um sich etwas am Schaden anderer Leute zu ergötzen, erzählt er dem Strandsammler, was er für schöne Sachen finden kann. Er folgt ihm, nimmt sich sein Bed Full und - nein, das müssen Sie sich selbst anschauen! Wieder im Dschungel, geht der kleine Teufel nach links und steckt sich den Hund ins Inventar. Nachdem er bei der Kellnerin im Café zwei Tassen entkoffeinierten Kaffee bestellt hat, greift er sich in der Höhle die Whisky-Flasche. Da Simon der Ansicht ist, daß niemand ein Anrecht auf Urlaub hat, wenn er auch keinen hat, fragt er den Flaschengeist nach drei freien Wünschen und bittet ihn dann, in Calypsos Laden zurückgebracht zu werden. Der Flaschengeist verfehlt das Ziel aber alkoholbedingt knapp und Simon beschließt, den unsteten Gesellen erst einmal auszunüchtern. Auf Simons Weg auf die linke Seite (der untere Pfad) der Insel gelangt er zu einem Dealer. Hey Mann, Simon unterhält sich richtig cool mit dem Mann und fragt, ob er nicht etwas zum Schwimmen hat, Mann. Da Simon aber wie üblich über keine Zahlungsmittel verfügt, zieht er weiter zum Folterplatz. Nachdem er den Hund auf den Generator

TASTATURBELEGUNG

F10	=	läßt alle Dinge aufblinken, mit denen man etwas machen kann
F5	=	viele der längeren Animationen und Dialoge können abgebrochen werden
T	=	schaltet zwischen Text- und Sprachausgabe um
M	=	stellt die Musik an/aus
S	=	stellt die Hintergrundgeräusche an/aus
+/-	=	Reguliert die Lautstärke



MIT DEM PIRATENSCHIFF VERSCHLÄGT ES SIMON AUCH AUF EINE TROPISCHE INSEL.

PC ACTION

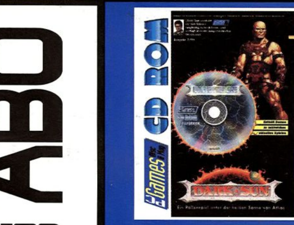
1. CD-STÄNDER MIT 12 JEWEL-CASES

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086,
Zuzahlung: keine



2. SPIELE AUS DER PC GAMES CD-ROM REIHE







„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**

„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**

„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

3. CD-ROM-SPIELE IM JUWEL-CASE

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale´s Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**



Alle 3 Spiele komplett in Deutsch!

4. T&T-SAMMEL-ORDNER

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC ACTION Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Neben den Spielelösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen können Sie z.B. auch den seperaten Heftteil „CD-ROM Inhalt" abheften.

Artikelnummer: 995,
Zuzahlung: keine.



PC ACTION im ABO

PC ACTION



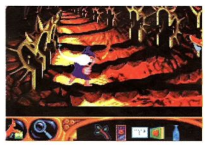
Auf einen Blick:
- Im Tal der Verdammnis
- Sordids Turm

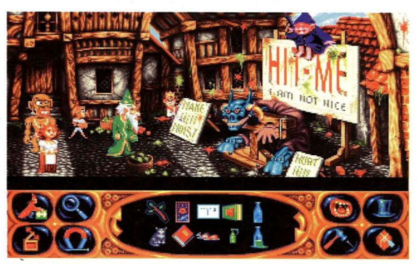
gesetzt hat, stellt er den Schalter auf der Foltermaschine auf ´On´, nimmt sich beim Dealer die herumliegende Hundepfeife und geht weiter nach links zum Wettbewerb. Hier schreibt er sich bei dem Preisrichter für die Teilnahme ein und trillert mal kurz in die Hundepfeife, um den Wettbewerb auf etwas unfaire Art zu gewinnen. Mit seinem Gewinn wandert er wieder zum Dealer, tauscht dort die drei Kieselsteine gegen einige Koffeintabletten, die er in den entkoffeinierten Kaffee schüttet. Den Kaffee füllt er in der Höhle in die Whisky-Flasche. Der Flaschengeist transportiert Simon diesmal tatsächlich zu Calypsos Zauberladen. Allerdings erfährt Simon von Calypso, daß seine Reise noch immer nicht zu Ende ist. Sein neuer Auftrag lautet, Alix zu retten. Hat der Streß denn niemals ein Ende?

Im Tal der Verdammnis

Von den Goblins zu Alix ins Verlies gesperrt, versucht Simon die Tür zu öffnen, was mit Alix´ Hilfe auch gelingt. Urplötzlich findet sich unser Held vor dem Goblin-Lager wieder. Er geht nach rechts in den dunklen Wald, spricht kurz mit dem kleinen Jungen und geht weiter zu den Antiquitäten, wo er bei näherem Betrachten wieder einige alte Bekannte trifft. Nach einem längeren Disput mit den Holzwürmern muß er ihnen, wie sollte es auch anders sein, etwas Holz holen. Weiter rechts in der Hexenhöhle fragt er die Hexen nach einem Zaubertrank und muß schließlich auch ihnen dafür helfen. Genug Zeit im dunklen Wald vertrödelt (ganz nach links gehen) - Simon wirft einen Blick in die einsame Hütte und plaudert mit den Rollenspieler. Da er schon immer Tierfreund war, schließt er die Tür und scheucht (nehmen) die Katze dagegen. (Sollte die Katze sich nicht mehr in der Hütte befinden, müssen Sie noch einmal zurück in die Hexenhöhle, um die Katze wieder dorthin zu scheuchen). Die ohnmächtige Katze, ein Taschentuch, drei Sodaflaschen und ein Strohhalm werden eingesackt. Nachdem er eine der Sodaflaschen mit dem Strohhalm ausgetrunken hat, geht er zum Vulkanrand, nimmt die Sprayflasche und das Pflanzenbuch und benutzt die Katze mit der fleischfressenden Pflanze. Aber dazu ist sogar Simon nicht in der Lage, also füllt er nur die Spucke der Pflanze in die leere Sodaflasche und gießt das Ganze dann beim Goblin-Lager in die Becher. Wenn die Wachen schlafen, wird kurzerhand das Signalhorn geklaut. Im Lager holt er den Pfeffer und die Essensration aus dem großen Zelt und geht damit zu dem Elf, wo er ein Parfümfläschchen bekommt. Dieses wird mit Sodawasser aufgefüllt. Anschließend bestreut Simon den Elf mit dem Pfeffer, gibt ihm dann das Taschentuch (das muß relativ schnell gehen) und jetzt das Parfümfläschchen zurück. Über dem Feuer wird die Sodaflasche entleert, die plötzliche Dunkelheit nutzt Simon, um schnell etwas von dem Goblinkrempel zu stehlen. Während sich die beiden Goblins schlagen, nimmt sich Simon die Würfel und erkennt, daß sie gezinkt sind. In der einsamen Hütte holt er sich zwei neue Sodaflaschen und geht dann in den dunklen Wald. Dem kleinen Jungen gibt er ganz uneigennützig erst die Essensration und dann eine Sodaflasche. Als sich der dicke Junge nicht mehr wehren kann, nimmt sich Simon dafür das Vergrößerungsglas und geht zu den Antiquitäten. Den Holzwürmern gibt er dann das Holzstück, und die machen ihm daraus eine Holzzahnprotese, mit der er in die Hexenhöhle spaziert. Hier schenkt er der tauben Hexe (die mittlere) das Signalhorn, der blinden (die rechte) das Vergrößerungsglas und der Zahnlosen die Holzzahnprotese. Nachdem er die zweite Sodaflasche ausgetrunken hat, füllt er den Zaubertrank in die leere Flasche, schüttet ihn in der einsamen Hütte über den Rollenspieler und steigt für diesen ins Spiel ein. Als er an der Reihe ist, benutzt er seine eigenen Würfel und gewinnt den Katalog eines Dekorierers. Mit diesem geht es zurück zum Goblin-Lager und nach links zu den zwei Schweinen, die ihn fragen, was er hier zu suchen hat. Clever wie Simon ist, sagt er, daß er geschäftlich unterwegs sei, zeigt seinen Katalog und darf rein.


DAS SITZT DER ELENDE HANDERLUMP SORDID IN DER HÖLLE UND MUSS SEIN BREICHEN SCHLUCKEN. HEHEHE...


MIT DEM ZWERG LIEFERT SICH SIMON EINE WILDE VERFOLGUNGSJAGD.



DAS FÜRCHTERLICHE SORDID-MONSTER WIRD AM ENDE ZUM GESPÖTT DER STADT, DOCH IST DAS WIRKLICH SORDID?

In Sordids Turm

Nachdem Simon den dunklen Gang durchquert und die Bekanntschaft des Unaussprechlichen gemacht hat, nimmt er den Goblin-Wandteppich und tunkt diesen, links im Fitneßraum, in die Schweißpfütze. Dann benutzt er den verschwitzten Wandteppich, um den Goblinschweiß in die Sprayflasche zu füllen. Anschließend schaltet er den Generator und damit das Licht aus und geht zum Raum mit dem Unaussprechlichen. Hier versprüht er etwas von der wohlriechenden Essenz aus der Sprayflasche auf das Hündchen, das sich auf magische Weise in Hausschuhe verwandelt. Mit den Pantoffeln an den Füßen kann Simon ungehindert den Raum durchqueren und gelangt hoch in den Turm. Rechts nimmt er sich den Schraubenzieher und trennt damit Sordids Hand vom Arm ab. Wie grausam! Dann öffnet er den Kasten und benutzt Sordids Hand mit dem Handabdruck-Identifikator. Simon muß sich nur noch den Zeitstock nehmen und nach links gehen, dann ist er fast schon wieder zu Hause in seiner eigenen Dimension. Naja, aber eben nur fast, man kann nicht alles haben, oder?

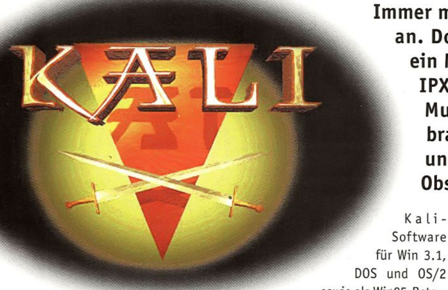
Thomas Lorenz

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 7/96

Kali & Kali95

INTERNETZWERK

Immer mehr PC-Spiele bieten eine Mehrspieler-Option an. Doch nicht einmal alle hiesigen Spieler haben ein Modem neben dem Rechner stehen. Von einem IPX-Netzwerk, das man für die neue Generation Multiplayer-Spiele mit bis zu 16 Teilnehmern braucht, träumen die meisten nur. Doch mit Kali und einem Internetanschluß kann die Vision zur Obsession werden.



Kali-Software für Win 3.1, DOS und OS/2 sowie als Win95-Beta.

Das Kali-Client-Server-Konzept gibt Ihnen die Möglichkeit, jedes Spiel, das zu mehreren über ein IPX-Netzwerk gespielt werden kann, per Internetverbindung zu spielen. In diese Kategorie fallen Spiele wie Command & Conquer, Duke Nukem 3D und Warcraft II. Mit der Sharewareversion von Kali bzw. Kali95 können Sie 15 Minuten den Spielspaß zu mehreren ausprobieren. Nach dieser Zeit schaltet sich Kali ab, und alle weiteren Mitspieler verschwinden aus Ihrem Spiel. Mit der registrierten Version (20 $) steht durchspielten Nächten nichts mehr im Wege. Derzeit gibt es die

Log, Chat, Play

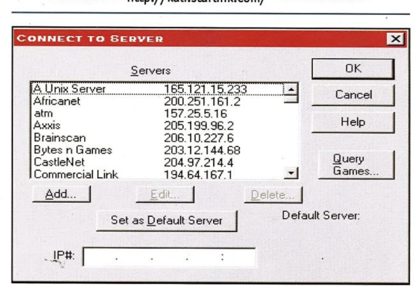
Am unkompliziertesten geht die Verbindung mit Kali95 vonstatten. Nachdem Sie sich über die Einwählfunktion von Windows 95 mit Ihrem Provider verbunden haben, müssen Sie nur auf das Kali95-Icon klicken, und schon steht die Verbindung. Die Adresse Ihres Nameservers und Ihre IP-Adresse bekommt Kali von Windows 95 mitgeteilt. Ganz anders bei Kali für DOS. Hier müssen Sie erst Ihre DOS-Programme für die Verbindung konfigurieren. Wie Sie das realisieren, zeigen wir Ihnen in der nächsten Ausgabe der PC Action. Wenn Kali bzw. Kali95 geladen ist und Sie mit einem Kali-Server verbunden sind, können Sie mit Hilfe des Programms KChat bzw. des Chat-Buttons mit den anderen Spielern auf dem Server Kontakt aufnehmen. Das Chatprogramm gleicht dem IRC; zuerst landen Sie in einem generellen Chatroom, in dem Sie verschiedene Spiele vorschlagen bzw. auf andere Vorschläge eingehen können. Wenn sich mehrere Spieler geeinigt haben, haben Sie die Möglichkeit, sich in einem zweiten Kanal zu treffen, wo Sie die verschiedenen Optionen, wie z. B. Anzahl der Mitspieler und den NetSocket, ausmachen können. Schon steht der Multiplayerrunde Warcraft II oder Duke 3D nichts mehr im Wege. Im nächsten Monat erfahren Sie dann, wie Sie unter DOS einen PPP-Zugang konfigurieren, was Sie bei verschiedenen Multiplayerspielen beachten müssen, wenn Sie sie über das Internet spielen, und auf welchen Kali-Servern die Post abgeht.

WO BEKOMMT MAN KALI

Unter folgenden WWW-Adressen können Sie sich die Kali-Software downloaden. Andernfalls finden Sie auf der nächsten PCA-CD-ROM das komplette Shareware-Paket zu Kali.

http://www.axxis.com/kali/

http://kali.starlink.com/



UNTER KALI FÜR WINDOWS 95 KANN MAN DIE VERFÜGBAREN KALI-SERVER OHNE PROBLEME AUS EINER LISTE AUSWÄHLEN.

HARDWAREVORAUSSET

Modem:	ab 14.4er, besser 28.8er
Internetverbindung:	direkt, SLIP/PPP, notfalls auch CSLIP oder TELNET
PC:	je nach Spiel, ab 486DX-33

MULTIPLAYER ÜBER DIE TELEFONLEITUNG

Auch einige andere Hersteller haben bereits Verfahren entwickelt, wie man von zu Hause aus diverse Multiplayerspiele spielen kann. Weitere Informationen dazu finden Sie auf den folgenden WEB-Seiten.

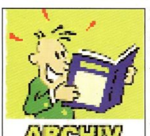
X-BAND	http://www.xband.com/	für SNES & Genesis
DWANGO	http://www.dwango.com/	bis jetzt nur Server in den USA
ICE-ONLINE	http://www.iceonline.com	unterstützt nur eigene Spiele.
IHHD	ftp://ftp.cactus.org/pub/IHHD/	Keine Zusatzkosten zu Onlinegebühren
CYBERPARK	http://www.inngames.com	Zur Zeit Anmeldung als BETA-Tester möglich
KESMAI	http://www.kesmai.com/	Air Warrior & Harpoon Online

PC Action Homepage

HTTP://WWW.PCACTION.DE



Im zweiten Teil über PC Action Online stellen wir Ihnen die Menüpunkte vor, die Sie unter dem Icon Magazine finden. Zur Auswahl stehen Ihnen dabei sowohl die jeweils aktuellen Ausgaben der PC Action als auch der PC Games.

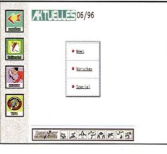


Im Archiv haben Sie die Möglichkeit, auf ältere Ausgaben der Zeitschriften zuzugreifen. Neben dem Archiv steht Ihnen auch die Text-Suchfunktion zur Verfügung (siehe Kasten). Ein kurzer Klick auf die Titelseite eines der beiden Magazine bringt Sie, wie das Umschlagen einer Titelseite, in das Vorwort. Von hier aus können Sie in die drei Sparten News, Review und Tips wechseln.



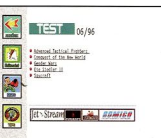


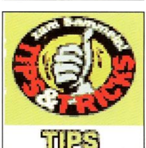
In der News-Rubrik finden Sie nicht nur kleine aktuelle Meldungen aus der Spieleindustrie, sondern oft auch ausführliche Vorschau-Artikel auf große oder lange erwartete Spiel-Produktionen, wie z. B. Diabolo von Blizzard. Daneben werden hier auch gelegentlich Messeberichte, Firmen-Reportagen, Interviews und sonstige Spezial-Themen veröffentlicht.



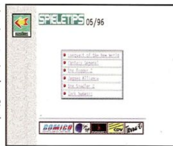


In der Test-Rubrik finden Sie ausgewählte Testberichte der aktuellen Ausgabe. Hier gibt es nicht nur einen großen Teil des Textes, sondern auch Bildschirmfotos. Wenn Sie nach weiteren Informationen zu dem angesprochenen Spiel suchen, haben Sie auch hier die Möglichkeit, mit dem Suchen-Icon auf unsere Datenbank zuzugreifen und in älteren Artikeln zu stöbern.





Hier finden Sie nicht nur die bekannten Komplettlösungen und Spieletips aus der PC Action, sondern auch diverse Cheats, Codes und Paßwörter, mit denen man sich das Spiel als Planer oder Bundesliga-Manager doch ein ganzes Stück einfacher machen kann. Alle neuen Inhalte können Sie schon mehrere Tage vor dem Erscheinen der jeweiligen Ausgabe abrufen.



DIE SUCHFUNKTION

Einmal angenommen, Sie möchten einige Informationen zum neuen Wirtschaftssimulations- und Strategiespiel von Blue Byte, Die Siedler II, bekommen. Dazu klicken Sie mit der Maus einfach auf das Suchen-Symbol.



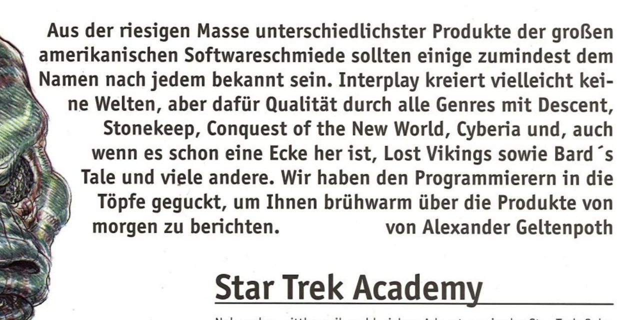
Dadurch wird eine neue Seite nachgeladen, auf der Sie den Namen des Spiels, zu dem Sie Informationen suchen, eingeben können. In unserem Fall wäre das natürlich „Siedler".



Nun noch ein Klick auf den Button „Mit Suche beginnen", und Sie bekommen eine ausführliche Tabelle mit allen Informationen aufgelistet, wo Sie etwas über Die Siedler II finden können.

Wenn Sie auch Informationen zum jeweiligen Thema auf unserem Server finden können, können Sie sich durch Hyperlinks gleich an die entsprechende Stelle weiterklicken.

ZU BESUCH BEI INTERPLAY



Aus der riesigen Masse unterschiedlichster Produkte der großen amerikanischen Softwareschmiede sollten einige zumindest dem Namen nach jedem bekannt sein. Interplay kreiert vielleicht keine Welten, aber dafür Qualität durch alle Genres mit Descent, Stonekeep, Conquest of the New World, Cyberia und, auch wenn es schon eine Ecke her ist, Lost Vikings sowie Bard´s Tale und viele andere. Wir haben den Programmierern in die Töpfe geguckt, um Ihnen brühwarm über die Produkte von morgen zu berichten.

von Alexander Geltenpoth

Star Trek Academy

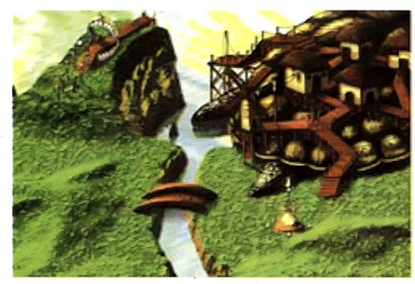
Neben den mittlerweile zahlreichen Adventures in der Star Trek-Galaxis kommt endlich ein Spiel mit etwas mehr **Action** für die riesige Fangemeinde. In **A Final Unity** durfte man ganz am Anfang schon etwas ähnliches kurz ausprobieren, als per Bordcomputer eine kleine Gefechtsimulation aufgerufen wurde. Nur wird es sich bei **Star Trek Academy** nicht nur um eine **Simulation** handeln, als Captain der Enterprise muß man geschickt in verschiedene Kriege eingreifen. Diese Action-Parts werden natürlich wieder von einer kurzweiligen Story umschlossen, so wie man das aus den beiden letzten Wing Commander-Teilen kennt. Bis Ende des Jahres wird man allerdings noch warten müssen, bevor es wieder heißt: „Auf den Schirm!".



AUF DER BRÜCKE IST NUR EINE ANSICHT MÖGLICHE. FÜR DIE RAUMGEFECHTE SCHALTET MAN BESSER IN DEN VOLLBILDMODUS.

Dragon Dice

Die Tabletop-Variante ist in den USA schon recht bekannt und das **Fantasy-Strategiespiel** ganz anderer Art wird voraussichtlich noch Anfang des IV. Quartals auch bei uns erhältlich sein. In einer Fantasy-Welt muß sich der Spieler als Feldherr bewähren. Mittels Zaubersprüchen, Drachen und exotischen Armeen soll der Gegner langsam zurückgetrieben werden, bis er in seiner eigenen Festung belagert und vernichtet wird. **Vier Spieler** können sich in der strategischen Herausforderung messen.





FANTASY PUR. DIE SCHILDKRÖTE MIT DEN HÄUSERN AUF DEM PANZER ERINNERT EIN BISSCHEN AN DIE SCHEIBENWELT.

M.A.X.

Die Abkürzung dieses sehr ansprechenden Strategiespiels steht für **Mechanized Assault & eXploration**. Man stelle sich ein komplexeres Command & Conquer auf Rundenbasis vor. Um bei einem Mehrspieler-Match nicht eine halbe Ewigkeit auf seine Kontrahenten warten zu müssen, kann nach Belieben ein Zeitlimit gesetzt werden, das auf Wunsch auch erst durch das Zugende des schnellsten Spielers aktiv wird. Als Rohstoffe gibt es Erz, Öl und Gold, die mittels verschiedener Gebäude abgebaut werden. Allerdings muß man die Vorkommen der Bodenschätze erst finden. In den verschiedenen Fabriken, Werften und Hangars dürfen dann unendlich viele verschiedene Einheiten produziert werden, da jedes neue Fahrzeug gegen Aufpreis editiert werden kann. Dazu kommt schließlich, daß jede Einheit über unterschiedliche Schuß- und Erkundungsreichweiten verfügt, die sich auf Knopfdruck einblenden lassen. In diesem taktisch herausfordernden Kampf zu Wasser, zu Lande und in der Luft spielt auch der Nachschub eine wichtige Rolle. Gebäude lassen sich mit Transportröhren verbinden, die Munition und der Treibstoff für die Panzer und Minenleger muß aber selbst an die Front geschafft werden. Neben Netzwerk- und Modemspielen soll eventuell sogar eine Internetoption integriert sein. Das ideale Spiel für alle, denen C&C zu hektisch, aber **strategisch** und **taktisch** nicht anspruchsvoll genug ist. Dazu kommt endlich eine KI des Computers, die einem Menschen zumindest ein bißchen zu schaffen macht und nicht nur durch Masse Schwierigkeiten bereitet. Noch vor Ende des Jahres dürfte **M.A.X.** in den Regalen stehen.



SPIELGRAFIKEN IN SVGA FÜR MAXIMALE ÜBERSICHTLICHKEIT. JEDE EINHEIT KANN VOR IHREM BAU VERÄNDERT WERDEN.

Undermountain

Eigentlich unter dem Titel **Descent to Undermountain** schon etwas länger bekannt, wird noch vor Ende des Jahres endlich wieder ein Forgotten Realms **AD&D-Rollenspiel** in den Läden stehen. Unter der Metropole Waterdeep, in der man sich für die einzelnen Expeditionen ausrüsten kann, finden sich die berüchtigten Verliese, die teils von Zwergen und Magiern geschaffen wurden. Undermountain steht dabei im Ruf, noch tödlicher als die Underdark zu sein. Laut Interplay wird **Undermountain** voll **mehrspielerfähig**, wobei jedoch die Dungeons so groß sind, daß man sich über weite Strecken hinweg kaum in die Quere kommt. Als absolute Neuerung wird außerdem das Feature der Infravision erstmals in einen RPG integriert. 360°-Turning und die volle Möglichkeit, mit Hilfe diverser Zaubersprüche zu fliegen, sowie der komplette Verzicht auf den Step-Mode lassen endlich auch ein AD&D-RPG an den mittlerweile gewohnten Standard bei Rollenspielen anschließen.



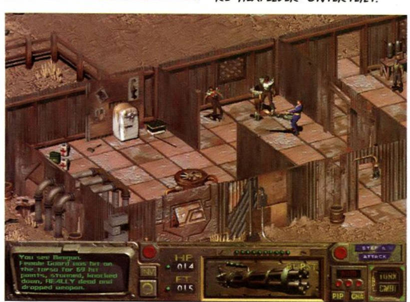
AUCH IN UNDERMOUNTAIN TRIFFT MAN WIEDER AUF DROW.

GURPS

In Deutschland ist das gleichnamige Pencil & Paper-Rollenspiel nur den absoluten Freaks bekannt, in den USA hingegen erfreut sich dieses System einer begeisterten Anhängerschaft. Die etwas umständliche Handhabung des extrem realistischen Regelwerks entfällt natürlich bei einer Computerumsetzung wie diesem **Dark-Future-Rollenspiel**. Aus einer isometrischen Perspektive steuert man seinen Charakter in SVGA durch die lebensfeindliche Ödnis nach einem Atomkrieg. Mittels des üblichen multiple choice Frage und Antwort-Systems darf man sein diplomatisches Geschick beweisen. **GURPS** bietet neben dem gewaltsamen Weg laut den Programmierern auch immer eine friedliche Alternative an. Ein Pluspunkt, der die BPjS hoffentlich gnädig stimmt, wenn sie die superb animierten Splatter-Szenen zu Gesicht bekommt. Die technische Brillanz, kombiniert mit der allseits beliebten **Wasteland-Story**, läßt auf ein sehr interessantes Produkt hoffen, auch wenn man sich noch bis nächstes Jahr gedulden muß.



MIT DEM FLAMMENWERFER RÜCKEN WIR DEN RIESENSKORPIONEN AUF DEN PELZ (LINKS). JEDE WAFFE ERZEUGT EINEN ANDEREN SPLATTEREFFEKT, DER NATÜRLICH AUCH VOM SCHADEN ABHÄNGT. DAS SPIELFELD IST IN UNSICHTBARE HEXFELDER UNTERTEILT.

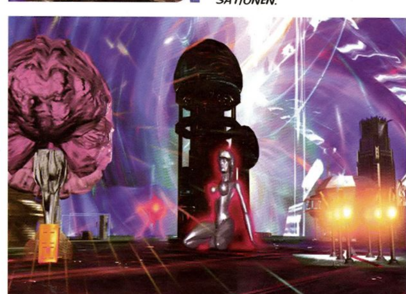


Delirium

In einer nicht allzu fernen Zukunft übernimmt ein Konzern die Weltherrschaft, indem er fast die gesamte Bevölkerung von einer neuartigen Droge abhängig macht: dem Cyberspace, in **Delirium** Vortex genannt. Ein junger Angestellter dieser zweifelhaften Gesellschaft wird mit dem angeblichen Tod seines Vaters und dem Verschwinden seines gesamten Vermögens konfrontiert. Im Netz sucht er jetzt nach den fehlenden Informationen zu dieser mysteriösen Begebenheit und macht furchtbare Entdeckungen. Teile dieses **Adventures** spielen in der Realität. Es gilt, Untergrundorganisationen aufzuspüren, die einem im Kampf gegen den übermächtigen Konzern helfen und die Bevölkerung auf die Gefahr aufmerksam machen. Der Hauptpart dreht sich jedoch um den Vortex, aus dessen Tiefen man sich die meisten Informationen beschafft. Hinter tödlichem ICE findet man schließlich auch wieder seinen Vater.

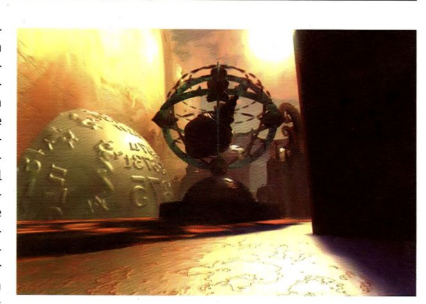


BEREITS VON ZAHLREICHEN SCHRIFTSTELLERN WURDE DER CYBERSPACE UMFASSEND BESCHRIEBEN, ABER NOCH NIE SO DEUTLICH DARGESTELLT. DIE EINZELNEN GEBÄUDE UND FIGUREN SYMBOLISIEREN DABEI NUR DIE NETZWERKE DER UNTERSCHIEDLICHEN ORGANISATIONEN.



Of Light & Darkness

Der Titel deutet schon auf einen der Hauptpunkte der perfekten Engine hin. Alle Grafiken sind komplett gerendert und vermitteln durch die jeweilige Neuberechnung von Licht und Schatten, die mit der Bewegung des Spielers entstehen, eine absolut realistische dreidimensionale Umgebung. Außerdem gewährt einem die Engine auch noch größere Freiheiten als bei vergleichbaren Produkten. Gegenstände können während einer Bewegung aufgehoben und mit anderen kombiniert werden. Das hierfür benötigte Bildmaterial wurde vom bekannten Künstler **Gil Bruvel** eigens bereitgestellt. Zur Story: Mikel und seine Schwester Serin besuchen eine Ausstellung eines mysteriösen Malers. Serin wird beim Betrachten eines der Bilder in die Leinwand gezogen. Als Mikel ihr folgt, findet er sich in einer surrealen Welt wieder. In über 60 verschiedenen Locations beginnt er, seine Schwester zu suchen. Zahlreiche Puzzles und ein nichtlinearer Aufbau mit mehreren möglichen Ausgängen versprechen langen Spielspaß für dieses einzigartige **Adventure**, das auch noch dieses Jahr erscheinen soll.

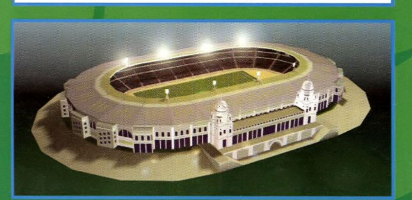


DER DREIDIMENSIONALE EINDRUCK IST SO SCHON ÜBERRAGEND, WIRD ABER ERST DURCH DIE BEWEGUNG PERFEKT.

Seien Sie mittendrin, anstatt nur in der 1. Reihe zu sitzen!



Holen Sie das Sportereignis des Jahres auf Ihren PC! Euro 96 bringt Sie direkt auf den heiligen Rasen von Wembley, wo Sie mit Ihrem Team um die Meisterschaft kämpfen. Alle 16 Nationalmannschaften und natürlich auch alle Stars, wie z.B. Jürgen Klinsmann oder Roberto Baggio sind dabei. Unterschiedliche Kameraperspektiven lassen Sie das Spiel aus der „First Person Perspektive" oder von den Zuschauerrängen erleben. Neueste „Motion Capture Technologie" sorgt für einen Realismus, den nur noch das wirkliche Geschehen übertrifft.



Spielen Sie jedes EM ´96™ Match mit dem Fußballtam Ihrer Wahl.



True 3D Grafikengine. Betrachten Sie die Action aus jedem Winkel.



Live Kommentar - direkt auf das Spielgeschehen bezogen.



Absolut realistische Bewegungsabläufe durch Motion Capturing.



Super Sound Kulisse. Hören Sie den Fanjubel, als wäre es live.



Detaillierte Statistiken zu allen Belangen des Teams und des Spiels.

Werden Sie Europameister!





Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



Sega PC

ZEITENWENDE

Fast unbemerkt inmitten all des Budenzaubers der diesjährigen E3 in Los Angeles zeigte der Videospielgigant Sega Bemerkenswertes. Die PC-Versionen der 3D-Arcade-Spiele Virtua Fighter, Daytona USA und Virtua Cop zeigten als Win95-Titel, wie leistungsfähige Intel-Chips auch ohne 3D-Grafikbeschleuniger in die Domäne der 32 Bit-Konsolen vordringen können.

Im Mittelpunkt standen sie nicht, die PCs am Sega-Messestand. Eingerahmt von der Branchenkonkurrenz Sony und Nintendo konzentrierte sich der Messeauftritt in einem optischen und akustischen Overkill auf neue Spiele-Entwicklungen im 32 Bit- und Automatenbereich. Inmitten des reizüberfluteten Schlagabtauschs der Konsolen-Riesen aber fand sich für PC-Spieler eines der Highlights der Entertainment-Messe: Segas PC-Umsetzungen der 3D-Spiele Virtua Fighter, Daytona USA und Virtua Cop, die schon in der Spielhalle und auf der 32Bit-Konsole Saturn Maßstäbe setzen konnten. Die gezeigten „nativen" Versionen liefen auf Windows 95-Standard-Systemen. Schon Anfang des Jahres hatten die Japaner die Gründung eines neuen Labels verkündet. Unter dem Namen SEGA PC erschienen kurz darauf Umsetzungen von 16 Bit-Spielen wie Comix

SEGAS RASANTE ACTIONSPIELE FÜR WINDOWS 95

Virtua Fighter PC

Es ist eine Legende. Seinen Siegeszug setzte VF in einer zweiten Fassung (Virtua Fighter 2) schon in der Spielhalle und auf dem Sega Saturn fort. Am Messestand zeigte Sega den dritten Teil, der im Herbst in die Spielhallen kommen soll und wieder einmal das Genre zu revolutionieren scheint. Das unumstritten beste Kampfspiel aller Spielsysteme haben wir in der PC-Version ab Seite 38 ausführlich getestet.
Erscheint: Juli 1996



Daytona USA

Auch in Sachen Rennspiele hat Sega immer wieder an der Grenze des technisch Machbaren gearbeitet. In der Spielhalle begeisterte nach Virtua Racing das Stock-Car Actionspiel Daytona USA in erster Linie durch seinen Multiplayer-Modus. Bis zu acht Automaten konnten vernetzt werden und boten spektakuläre Crashs und waghalsige Fahrmanöver.
Erscheint: Herbst 1996



INTERVIEW

Während der E3 in Los Angeles überraschte Sega mit seinen neuen PC-Spielen. Die grafikintensiven Arcade- und Saturn-Spiele Virtua Fighter, Daytona USA und Virtua Cop liefen unter Windows95 ohne 3D-Beschleuniger erstaunlich flüssig. Wir unterhielten uns mit Torsten Oppermann, Marketing Manager bei Sega Deutschland.

PCA: Woher verfügt Sega in so kurzer Zeit über ein derartiges Know-how in der PC-Programmierung?
Oppermann: „Durch die langjährige Erfahrung in der Programmierung von Konsolenspielen ist Sega in der Lage, besonders hardwarenah zu arbeiten. Das heißt, unsere Entwicklungsabteilungen verstehen es gut, mit System-Ressourcen zu haushalten und das Letzte aus der Hardware herauszuholen. Dieses Know-how macht den Umgang mit einem leistungsfähigen PC-System zum Kinderspiel."

PCA: Welche anderen Sega-Spiele oder Projekte sind derzeit für den PC in Planung?
Oppermann: „Neben den Spielen, die in Los Angeles gezeigt wurden, sind derzeit die PC-Versionen von Panzer Dragoon, Manx TT sowie Sega Rally in Vorbereitung. Natürlich gibt es noch einige andere Projekte, die aber derzeit noch 'top secret' sind."

PCA: Viele Sega-Spiele sind, bedingt durch ihre Arcade-Vorbilder, echte „Competition-Spiele". Wie steht es mit einer Multiplayer-Option via Modem, Netzwerk oder Internet für zukünftige Titel.
Oppermann: „Die Problematik der Datenübertragung per Modem, Internet oder Netzwerk besteht darin, daß Segas schnelle Action-Spiele wesentlich mehr Informationen austauschen müssen als beispielsweise ein Strategiespiel. Richtiges Timing und exakte Synchronisation sind dabei sehr wichtig. Aber insbesondere für Rennspiele wie Daytona oder Sega Rally wird in Japan an derartigen Multiplayer-Optionen gearbeitet. Außerdem wurden mehrere Spiele-Projekte auf Internet-Basis in Angriff genommen."

PCA: Wird Sega in Zukunft auch Spiele speziell nur für den PC entwickeln?
Oppermann: „Kurzfristig sehen wir unsere Kern-Kompetenz nach wie vor im Bereich der Spielhallen-Automaten, mit der wir jetzt endlich auch jedem PC-Besitzer echtes Arcade-Feeling vermitteln können. Mittelfristig hingegen ist es durchaus vorstellbar, daß Sega auch exklusive PC-Spiele entwickelt."

Zone, Ecco the Dolphin und Tomcat Alley. In Zusammenarbeit mit dem Grafikkarten-Hersteller Diamond folgten erste PC-Versionen von Virtua Fighter und Panzer Dragoon (Siehe PCA 02/96 und 04/96). Diese aber benötigten noch die Unterstützung von Diamonds 3D-Beschleuniger, der „Edge 3D"-Karte.

DirectX und Direct 3D

Neben der bekannten spielerischen Qualität der aus Segas Entwicklungsabteilungen AM2 und AM3 stammenden Arcade-Titel sorgte die technische Umsetzung für besonderes Aufsehen. Unter Einsatz der neuen Grafikbibliotheken und -schnittstellen Direct 3D und DirectX von Microsoft zeigt sich eine bis dato unerreichte Grafikauflösung bei hoher Bildwiederholfrequenz. VF-Kämpfer, Stock-Cars oder die dynamischen Kamerafahrten aus Virtua Cop zeigen im Windowsfenster bei 640x480 Bildpunkten mit 30 Bildern pro Sekunde flüssige und schnelle Animationen. Die in Echtzeit berechneten Polygon-Objekte sind dabei mit detaillierten Texturen überzogen, die äußerst realistische Bilder liefern. Allerdings hat die volle Performance solcher 32 Bit-Spiele auch ihren Preis: Neben Windows 95 muß mindestens ein Pentium 90 zur Verfügung stehen, um das Spektakel in ganzem Ausmaß genießen zu können.

Christian Müller

Virtua City P.D.

Die Umsetzung des Spielhallenautomaten Virtua Cop, bietet schnelle Shoot ´em Up-Action aus der Ich-Perspektive. Als Polizist mit Spezialauftrag hebt man schwerbewaffnete Verbrecher-Syndikate aus. Der Gang durch die Polygongrafik ist zwar zum Teil vorberechnet, zeichnet sich aber durch wilde Kameraschwenks und viele Überraschungs-Momente aus.
Erscheint: Herbst 1996



Sega Rally

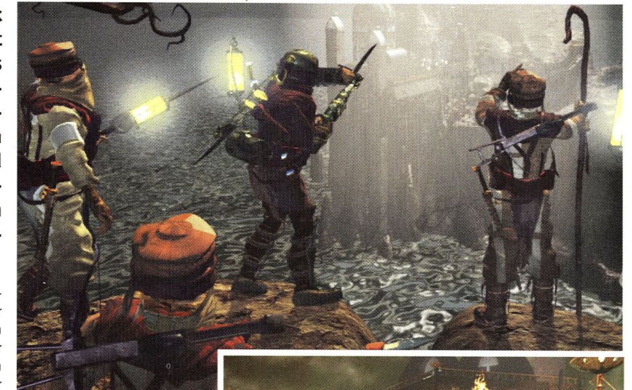
Der Nachfolger zu Daytona USA schraubte die Meßlatte im Rennspiel-Genre wieder ein bißchen höher. Das nochmals verbesserte Fahrmodell eines Rennwagens zeigt auf den buckeligen Sand-, Schotter- und Asphaltpisten eine erstaunliche Realitätsnähe. Kurvendrifts, Sprünge und spektakuläre Überhol-Manöver vermitteln in exzellenter Spielbarkeit ein tolles Fahrgefühl.
Erscheint: Frühjahr 1997



Dark Earth

FINSTER WIRD ´S

Das beliebte Dark Future-Tema liefert auch für Mindscapes neue Action-Adventure-Serie die passende Story. Durch Technik-Zauber und phantastische Grafiken will man sich von anderen Endzeit-Spielen absetzen.



VON MODERNER TECHNOLOGIE, DIE MAN IM 3. JAHRTAUSEND ERWARTEN MÖCHTE, KEINE SPUR. EINZIGE LICHTQUELLE FÜR DIE KLEINE ABENTEUER-GRUPPE SIND DIE ALTERTÜMLICH ANMUTENDEN LAMPEN.



DAS DÜSTERE SZENARIO WURDE PERFEKT UND STIMMUNGSVOLL UMGESETZT. AUS VIELEN VERSCHIEDENEN KAMERAPERSPEKTIVEN LÄSST SICH DIE 3D-LOCATION DARSTELLEN.

Zu Beginn des dritten Jahrtausends kommt es zu einer weltweiten Katastrophe. Ein riesiger Komet kam auf seiner Bahn der Erde zu nahe, wodurch tausende Meteoriten unabwendbar auf der Oberfläche einschlugen. Dicke Staubwolken wurden aufgewirbelt und verdunkeln heute noch die Sonne. Die Temperatur sank rapide ab, Sichtweiten über 100 Meter sind die absolute Seltenheit. Die Zivilisation mit ihrem gesamten Wissen versank im Staub. In der lebensfeindlichen Umgebung herrscht nur der Tod neben einigen lautlosen Kreaturen, die durch die ewige Nacht kriechen. Trotzdem gibt es noch einige Inseln im Dunkeln, Zufluchtsstätten der Wärme, Sicherheit und des Lichts. Als Anbeter des Sonnengottes liegt die erste Aufgabe der neuen Kulturen darin, Licht und Energie zu kontrollieren, zu speichern und als Schutz gegen die Dunkelheit einzusetzen. Obwohl das Märchen von dem Kometen immer noch mündlich überliefert wird, glaubt der Großteil der Bevölkerung an die Auswirkungen göttlichen Zorns, der das Angesicht der Erde verwandelte.

Innovativ?

Allein mit einer interessanten Story läßt sich keine Spielergemeinde mehr gewinnen, daher setzt Dark Earth auf Pixelpracht: SVGA mit 32.000 Farben wird langsam aber sicher zum Standard, die nahezu perfekte 3D-Illusion ist aber immer noch etwas Besonderes. Erreicht wird sie unter anderem durch die Berechnung einzelner Lichtquellen mit den dazugehörigen Schatten, wie auch durch das Gouraud-Shading-Verfahren. Dabei soll es sich übrigens nicht nur um Standbilder handeln, sondern um in Echtzeit animierte Locations. Jede der über 50 Locations, was relativ wenig für ein Adventure ist, kann im Schnitt aus ungefähr acht unterschiedlichen Perspektiven bewundert werden. Mit mehr als 80 Charakteren bietet Dark Earth genügend Stoff für ein Adventure. In Verbindung mit einer nicht-linearen Story, dem Garanten für länger anhaltenden Spielspaß, wird dem Spieler der nötige Freiraum geschaffen.

Action für zwei

Echtzeitkämpfe sind aus Alone in the Dark, Ecstatica, Chronicles of the Sword und einigen anderen recht gut bekannt. Viele Adventure-Liebhaber sparen sich ihre Kräfte für die kniffligen Puzzles auf. Um die große Gruppe der Hack´n´Slayer zu befriedigen, läßt sich der Schwierigkeitsgrad nur für die Kampfsequenzen anpassen. Friedliche Alternativen scheint es in ausreichender Anzahl auch zu geben, wie die über zwei Stunden an gesprochenen Dialogen beweisen. Im Hintergrund wird übrigens MIDI-Musik vom Feinsten laufen, deren Thema sich mit dem Geschehen verändert und somit für Abwechslung sorgt. Bis der erste Teil dieses Adventures erscheint, ist laut ersten Ankündigungen 1996 schon Geschichte.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/MIDI-Soundkarten		
Multiplayer:	nein	Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Mindscape	Erscheint:	1. Quartal 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Nicolas Gaume, Geschäftsführer von Mindscape Bordeaux, präsentierte für PC Action das neue Action-Adventure Dark Earth, an dem seit zwei Jahren ein Team von 60 hochkarätigen Programmierern, Grafikern und 3D-Spezialisten werkelt.

PCA: Ihr habt sehr lange am Konzept für Dark Earth gearbeitet. Welche Grundidee steckt dahinter?

Nicolas Gaume: Dark Earth spielt auf unserer Erde. In 300 Jahren ist die Welt nach dem Niedergang eines Meteoritenregens verwüstet; der Himmel ist durch eine stetige Smogwolke verdunkelt. Während die Erde nun in ständiger Dunkelheit und Kälte lebt, haben die Überlebenden der Katastrophe unter den wenigen Lücken in der Wolkendecke festungsartige Satellitenstädte errichtet und versuchen, in diesen Oasen die Zivilisation wiederaufzubauen. Dark Earth ist allerdings von der Konzeption her nicht als Handlungsrahmen für nur ein Spiel ausgelegt, sondern wir wollen dieses Universum als Basis für eine ganze Reihe von Titeln unterschiedlicher Genres verwenden.

PCA: Gibt es hier schon feste Pläne für Projekte, die über das Dark Earth-Adventure hinausgehen?

Nicolas Gaume: Wir werden nach der Fertigstellung des Adventures ein Strategiespiel herausbringen, das ebenfalls im Dark Earth-Universum spielt. Weitere Projekte sind bereits angedacht. Wir haben Dark Earth absichtlich so angelegt, daß wir mehrere Genres in dieser Welt unterbringen können. Zum Beispiel verfügen die Menschen in Dark Earth über bizarre Maschinen und Apparate, unterschiedliche Clans, verschiedene Kreaturen und Gefahren, die sich hervorragend in viele Genres einbauen lassen. Ich denke da an Fehden zwischen den Satellitenstädten, politische Intrigen oder all die möglichen Abenteuer bei der Reise zwischen den Festungen.

PCA: Warum habt Ihr Euch als Startprodukt gerade für ein Action-Adventure entschieden?

Nicolas Gaume: Wir wollen Dark Earth als Universum einer breiten Gruppe von Spielern zugänglich machen, die sich später dann auch für Spiele aus anderen Genres in dieser Welt interessieren. Dafür eignet sich ein Action-Adventure einfach am besten, weil es im Falle von Dark Earth kinderleicht zu bedienen ist, aber mit mehr als 50 begehbaren Orten und etwa 80 gerenderten Monstern und Charakteren eine faszinierende Spieltiefe bietet.



DER DESIGN DIRECTOR VON MINDCSAPE BORDEAUX, GUILLAUME LE PENNEC, MARKET RESEARCH CONSULTANT WILLIAM MALABRY, PRODUCT DIRECTOR MARC PESTKA UND GESCHÄFTSFÜHRER NICOLAS GAUME ENTHÜLLTEN WÄHREND DER E3 ERSTMALS DAS BISHER GEHEIME ACTION-ADVENTURE DARK EARTH.

Ultima Online

MULTIMA

April bis Mitte Mai lief bei Origin der Server heiß. Über 3.000 Rollenspieler aus aller Welt fanden sich in Britannia ein, bis zu 250 zur gleichen Zeit, um im ersten technisch ausgereiften Online-Rollenspiel mitzuwirken. In dieser Testphase konnte man nicht nur das Spiel selbst bewundern, sondern auch einen Blick auf die Entwicklungen in einer künstlich generierten Welt werfen. Die Parallelen zur Realität sind unübersehbar.



WÄHREND DES ALPHA-TESTS GING ES SCHON ORDENTLICH ZUR SACHE. NEBEN EIN PAAR ORKS BLIEBEN EINEM ABER NUR NOCH ANDERE MITSPIELER. HIER SIEHT MAN AUCH GUT DEN IMMER AKTIVEN CHATMODUS. EINFACH AUF DER TASTATUR EINGEBEN UND ABSCHICKEN.



DIE MONSTER SIND NOCH ETWAS DÄMLICH. DER REIHE NACH WERDEN SIE VON DEM KÄMPFER OHNE GROSSE PROBLEME BESIEGT.

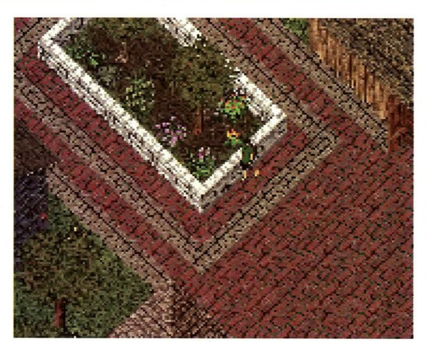


SELBST IN DER KURZEN TESTPHASE HABEN EINIGE SPIELER NAHEZU GOTTGLEICHE STÄRKE ERREICHT.

Grafisch ist Ultima Online sicherlich nicht das allerbeste, aber trotzdem mehr als man erwartet hätte. Die Oberfläche entspricht nahezu der von Ultima 7, auf das Gehüpfe und die Action-Kämpfe von Pagan wurde aus verständlichen Gründen verzichtet. Ein einfacher Knopfdruck verwandelt das friedliche Aktionssymbol, womit man in den Kampfmodus wechselt. Auch das Charaktersystem blieb grundlegend unverändert, nach wie vor gibt es die drei Haupteigenschaften Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz. Dazu kommt jedoch nun eine Unmenge Fertigkeiten, die die Fähigkeit eines jeden Charakters in all seinen Aktionen bestimmen. Auf unterschiedliche Klassen wurde komplett verzichtet, so daß sich erst durch Spezialisierung in den Fertigkeiten verschiedene Heldentypen bilden werden. So kann grundsätzlich auch jeder zaubern, vorausgesetzt, er besitzt ein Zauberbuch, in das die verschiedenen Sprüche natürlich erst eingetragen werden müssen. Zumindest diese Testversion ermöglichte noch nicht die Kreation eigener Zauber, allerdings war der Schrei nach mehr Individualität auf der U-Online-Webseite so ziemlich der lauteste.

Online in Echtzeit

Das gesamte Programm befindet sich selbstverständlich auf der eigenen häuslichen Festplatte, übertragen werden nur die Koordinaten aller Personen und Gegenstände in näherer Umgebung. Die Charakterdaten samt den Ausrüstungsgegenständen befinden sich allerdings auf dem Server, um ambitionierten Cheatern einen Riegel vorzuschieben. Natürlich gibt es bei dieser Art von Spielen große Probleme. In der Testphase war es teilweise so, daß die unterschiedlichen Übertragungsraten sich auf die Geschwindigkeit der Charaktere auswirkten. Nicht besonders fair, vor allem weil Gefechte unter den menschlichen Spielern zur Tagesordnung gehörten. Jeder Held verteidigt sich natürlich im Fall eines Angriffs selbständig, es kann ja schließlich mal passieren, daß der Spieler am anderen Ende der Leitung einem höchst menschlichen Bedürfnis nachgehen muß. Man könnte sich natürlich dafür auch ausloggen, womit die Spielfigur von Britannias Boden verschwinden würde. Voraussetzung hierfür ist jedoch, daß in der Nähe nicht gerade ein Kampf stattfindet, der die Flucht durchs Netz versperrt. Andererseits kann es recht ungemütlich sein, mitten in einer Monsterhorde beim Wiedereinstieg zu erscheinen oder Zeuge einer besser ungesehenen Tat zu werden... Sollte der eigene Charakter doch einmal den Tod finden, muß nicht etwa ein neuer Held erschaffen werden. Er wird umgehend wieder ins Leben gerufen und verliert dabei nur eine Er-



ABWECHSLUNG MUSS SEIN. DIE STÄDTE SIND NICHT NUR TREFFPUNKT UND HANDELSPLATZ, SONDERN AUCH ERHOLUNGSZENTRUM, WIE DIESER GARTEN BEWEIST.



AUCH WENN ES ERST SO SCHEINEN MAG, U-ONLINES IST NICHT FLACH. MIT EINEM SO KONZENTRIERTEN AUFKOMMEN AN SPIELERN KANN MAN AUCH IN DER ENDVERSION RECHNEN.

fahrungsstufe und ein paar Ausrüstungsgegenstände. Es gibt also immer eine Chance auf Rache, und in kürzester Zeit wird es eine Menge Blutfehden geben.

Auch Avatare sind nur Menschen

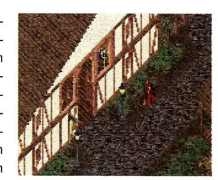
Nach dem Motto „Zusammen sind wir stark" bildeten sich innerhalb kürzester Zeit Gruppierungen mit den unterschiedlichsten, meist jedoch konträren Zielen. Sehr schnell wurde zum Beispiel eine Bruderschaft gegründet, die Lord British töten wollte. Sofort reagierten etliche Spieler auf diese Gefahr und schufen eine Leibgarde, die den Herrscher beschützen sollte. Ähnlich wurde auf die ungerechtfertigten Charaktermorde geantwortet, einige Finsterlinge hatten tatsächlich diebischen Spaß daran, jeden schwachen Neuankömmling kurzerhand niederzustrecken. Nach einiger Zeit bildete sich eine Gruppe, die mit Argusaugen über die Wehrlosen wachte und sie in das Spiel einführte. Dieses Gerangel zwischen Gut und Böse dürfte sich auch in der Endversion sofort etablieren. Einen Sieg der einen oder anderen Seite braucht man nicht zu befürchten, denn es gab auch etliche Bruderschaften, die sich die Erhaltung dieser Ordnung zur Aufgabe machten. Außerdem teilte ein Programmierer Origins mit, daß in der fertigen Version die Städte stärker durch Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) bewacht werden, wodurch zumindest eine Waffenstillstandszone geschaffen und die Ambitionen mancher Gilden vielleicht vereitelt wird.

Alltag

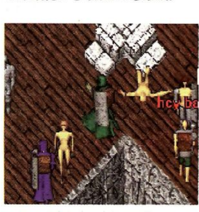
Natürlich bieten sich auch den friedliebenden Mitspielern zahlreiche Möglichkeiten. Beispielsweise wurde nicht ausgeschlossen, daß man ein eigenes Geschäft führen kann und sich durch den Handel mit den abenteuerlustigen Avataren eine goldene Nase verdient. Ähnlich interessant wäre auch die Eröffnung einer Taverne, in der sich die müden Helden regenerieren und Erfahrungen austauschen. Auch als Meisterdieb ließe sich in U-Online Karriere machen, zumindest bis man entdeckt wird. Zu Beginn werden sicherlich alle diese Tätigkeiten von NSCs übernommen, aber der Möglichkeit, leerstehende Häuser einer Stadt in Beschlag zu nehmen, dürfte nichts im Wege stehen.

Wer noch etwas mehr über U-Online erfahren will: auf der Cover-CD-ROM befindet sich außerdem ein kleines Interview mit Richard „Lord British" Garriott.

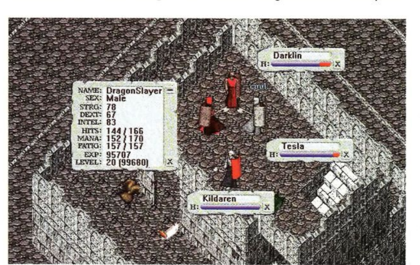
Alexander Geltenpoth



IN DEN RIESIGEN STÄDTEN WIRD ES AUCH ZWEISTÖCKIGE GEBÄUDE GEBEN.



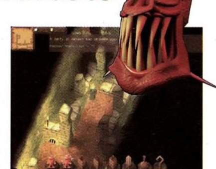
WO GEHT ES HIER ZUM NÄCHSTEN SCHNEIDER, ICH FÜHLE MICH ETWAS NACKT?!



HIER IST JEMAND FEIGE DURCHS NETZ GEFLÜCHTET. DER WIRD SEIN BLAUES WUNDER BEIM WIEDEREINLOGGEN ERLEBEN...

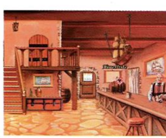
Spieletests

DUNGEON KEEPER



Tag und Nacht haben sie daran gearbeitet und Bullfrogs Einsatz hat Wirkung gezeigt. Das lang erwartete, „etwas andere" Rollenspiel aus der genialen Gameplay-Feder Peter Molyneux ist fertiggestellt. Begleiten Sie PC Action in der nächsten Ausgabe in die Tiefen der echtzeitberechneten Dungeons und erfahren Sie, wie es ist, als Wächter des Bösen die Unterwelt zu terrorisieren.

ELISABETH I.



Ihren größten Erfolg feierte die deutschen Softwareschmiede Ascon 1992 mit der historischen Wirtschaftssimulation Der Patrizier. Einige Zeit ist seither ins Land gegangen und der inoffizielle Nachfolger Elisabeth I. wartet jetzt mit zeitgemäßen Features, wie Videosequenzen und kompletter deutscher Sprachausgabe, auf. PC Action untersucht in der nächsten Ausgabe, ob auch Warensystem, Handels-Regularien und Spielablauf den inzwischen gestiegenen Ansprüchen gerecht werden.

Spieletips

WARCRAFT 2 EXPANSION SET DIE ORK-KAMPAGNE



Der Schwierigkeitsgrad des Blizzard Expansion-Sets ist wahrlich nicht ohne. Die zwölf Missionen der Menschen-Kampagne haben der Redaktion derart viel Zeit gekostet, daß wir die Spieletips zu den Ork-Missionen auf die nächste Ausgabe verschieben mußten. Dafür finden Sie dort in aller Ausführlichkeit alles, was Sie als gestandener Ork-Häuptling zur Unterwerfung von Menschen, Elfen und Zwergen wissen müssen.

AH64-D LONGBOW



Nach Interactive Magic (Apache Longbow) hat sich auch Origin dem Prototypen der neuen Kampfhubschrauber-Generation angenommen. Zu der in Sachen Spielbarkeit, Motivation und Präsentation auf ganzer Linie überzeugenden Simulation finden Sie in der nächsten Ausgabe die richtigen Flug- und Taktik-Tips, die Sie in den 50 Missionen sowie den Irak- und Panama-Kampagnen unbedingt benötigen.

SO ERREICHEN SIE PC ACTION

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

E-Mail
Christian Bigge:
CIS: 100536,3371
Internet: cnbigge@pcaction.de
Alexander Geltenpoth:
Internet: argeltenpoth@pcaction.de
Christian Müller:
CIS: 100440,1056
Internet: cnmueller@pcaction.de

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement, nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Leserservice
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Reklamation PC Action
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Reklamationshotline:
Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Christian Ellrich (ce), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Gerhard Pöpl (gp), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesner (tw), Martin Wittek (maw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Action
© Westwood Studios/Virgin

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Die PC Action 8/96 erscheint am 18. Juli 1996

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei. Der Auflage liegt ein Beilage der Firma Pearl Agency bei.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43

Disposition:
Tanja Kaiser -32

verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 0911-6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03 - 30 51 15 34

Verkauf
Thomas Kammer 02 03-3 05 11 -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552

Disposition
Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter
Thomas Kammer

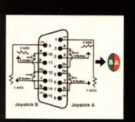
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996

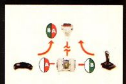


AlfaTwin

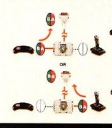
„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt AlfaTwin" (PC Spiel 6/96)
Viel 'intelligenter' als Y-Kabel und kompatibel auch mit Windows 95 und ab Pentium 100



Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus" betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



BEST BUY ★★★★☆

„Best Buy" award in U.K. „CD ROM Today" magazine June Issue 1995

Geschütztes Gebrauchsmuster

Weitere Pressestimmen:

Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.– empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler."
PowerPlay 9/95

Japan
„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin."
DOS/V 3/96

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar"
CD ROM today 6/95

Weitere Alfa Data Produkte


Alfa Crystal (Trackball)


AlfaCommander Pro




AlfaPilot Plus


AlfaJoy

ALFA DATA Deutschland **AB Union GmbH**

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

Händleranfragen erwünscht

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knoperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Copy-und Computer Shop
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/55055

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/53311355

Software House
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
0281/25922

Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg
0203/478650

Viewcom
Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linnerstr.95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergrather Str.16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schregelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str.17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreisstr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

PC Fun Computerspiele Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Großhändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Ruhrorten Str.9
46049 Oberhausen
0208/201788